GAMERS BOOK

escala
PROGAMES
ANO I - Nº 05 - R$ 5,90

Você
UM ÚNICO HOMEM
Eles
UM EXÉRCITO INTEIRO
A Ameaça
UMA ARMA NUCLEAR

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

ESTRATÉGIA
AJUDE O SUPER AGENTE SOLID SNAKE NA TRAMA DE ESPIONAGEM MAIS INTELIGENTE DE TODOS OS TEMPOS

7 897763 574458 >

UM MUNDO DE INFORMAÇÃO, APRENDIZADO E MUITA EMOÇÃO!

Viva as fantásticas aventuras em histórias incríveis! Conheça tudo sobre os desenhos animados japoneses que fazem a cabeça da garotada. E aprenda tudo sobre desenho com as revista da Escala!

R-CPD1 - R$ 4,50

R-CPD2 - R$ 4,50

R-CPD3 - R$ 4,50

R-CPD4 - R$ 4,50

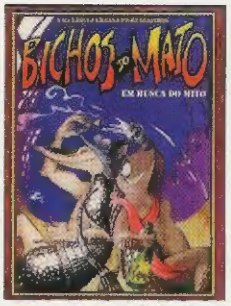
R-CPD5 - R$ 4,50

R-CPD6 - R$ 4,50

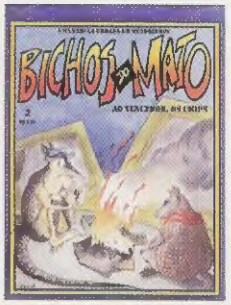
R-HQ1 - R$ 4,90

R-HQ2 - R$ 4,90

R-HQ3 - R$ 6,50



R-BM1 - R$ 2,90



R-BM2 - R$ 2,90

R-BAO - R$ 3,20

R-MD1 - R$ 1,90

R-MD2 - R$ 1,90

R-AD1 - R$ 2,50

R-AD2 - R$ 2,50

R-AD3 - R$ 2,50

R-AD4 - R$ 2,50

R-ADE1 - R$ 2,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

( )R-CPD1 - R$ 4,50
( )R-CPD2 - R$ 4,50
( )R-CPD3 - R$ 4,50
( )R-CPD4 - R$ 4,50
( )R-CPD5 - R$ 4,50
( )R-CPD6 - R$ 4,50

( )R-HQ1 - R$ 4,90
( )R-HQ2 - R$ 4,90
( )R-HQ3 - R$ 4,90
( )R-BM1 - R$ 2,90
( )R-BM2 - R$ 2,90
( )R-BAO - R$ 3,20

( )R-MD1 - R$ 1,90
( )R-MD2 - R$ 1,90
( )R-AD1 - R$ 2,50
( )R-AD2 - R$ 2,50
( )R-AD3 - R$ 2,50
( )R-AD4 - R$ 2,50
( )R-ADE1 - R$ 2,50

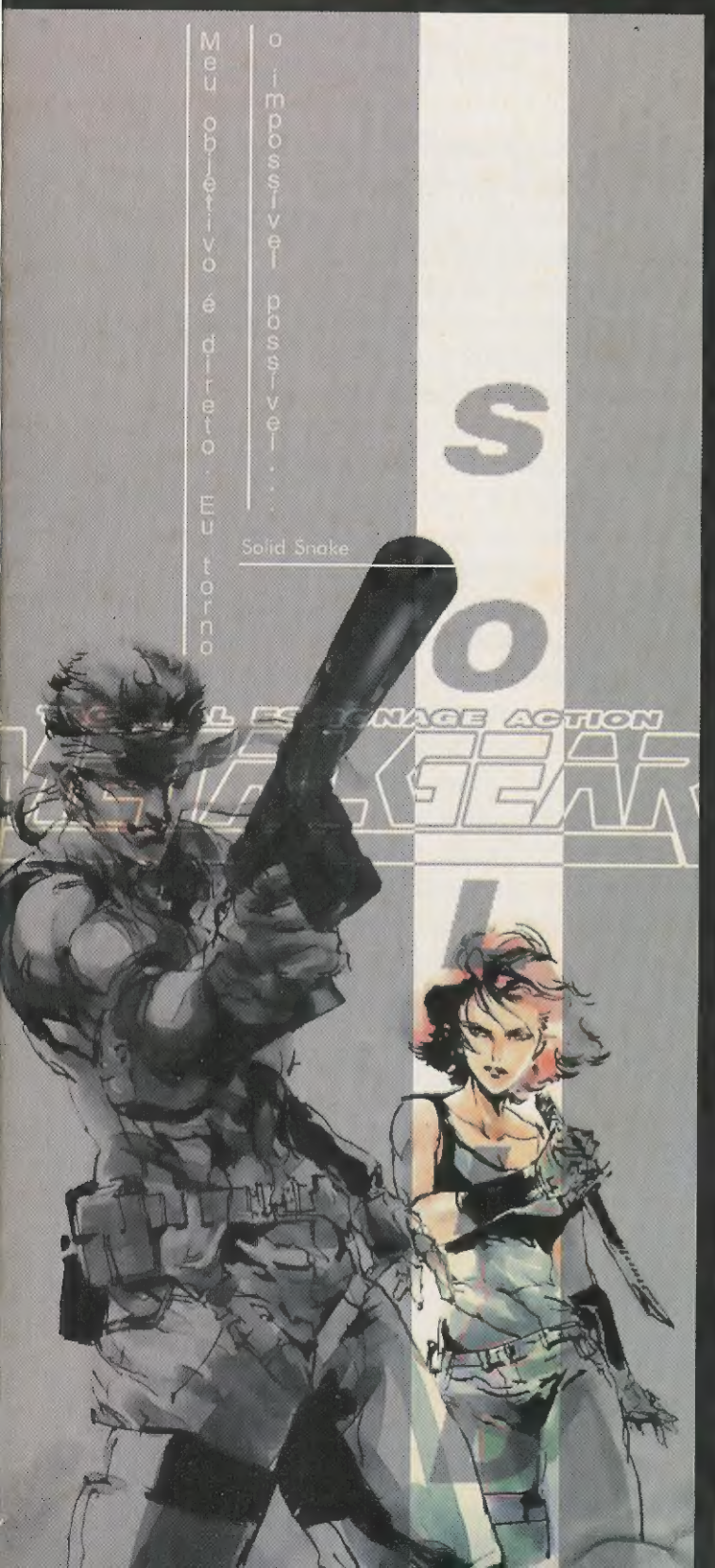
Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ **Estado:** _____ **Cep:** _____

Mande cheque nominal, cheque-correio ou vale-postal para a Editora Escala Ltda. Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Mais informações, tel.: (011) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade das revistas que deseja.

escala



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

"Obedeça e proteja-nos, Snake! Não só seu país mas também o mundo precisam de você!"

GAMERS BOOK NÚMERO 5

Í N D I C E

Pág. 05	*Metal Gear Solid*
Pág. 05	*Apresentação*
Pág. 06	*Conceitos Básicos*
Pág. 06	*Comandos*
Pág. 06	*Instruções e Táticas de Combate*
Pág. 06	*Orientando-se pelo Radar*
Pág. 06	*Esconder-se e Obter Novos Ângulos*
Pág. 07	*Técnicas de Combate Corpo-a-corpo*
Pág. 07	*Chamando a Atenção*
Pág. 08	*CODEC*
Pág. 08	*Para Salvar seu Progresso...*
Pág. 08	*Itens & Armas*
Pág. 08	*Itens*
Pág. 09	*Armas*
Pág. 10	*Menu de Opções*
Pág. 10	*Options*
Pág. 11	*Briefing*
Pág. 11	*Special*
Pág. 11	*VR Training*
Pág. 12	*Personagens*
Pág. 12	*New Game*
Pág. 13	*Orientando-se pelo Mapa*
Pág. 14	*A Estratégia*
Pág. 14	*Area01: Cargo Dock*
Pág. 16	*Area02: Heliport*
Pág. 19	*Area03: Vent Shafts*
Pág. 20	*Area04: Tank Hangar*
Pág. 22	*Area05: B1 Holding Cells*
Pág. 26	*Area06: B2 Armory*
Pág. 32	*Area07: Tank Hangar*
Pág. 34	*Area08: Canyon*
Pág. 36	*Area09: Nuke Building*
Pág. 37	*Area10: Nuke Building B1*
Pág. 38	*Area11: Nuke Building B2*
Pág. 40	*Area 12: Laboratory*
Pág. 46	*Area13: Commander Room*
Pág. 49	*Area14: Cave*
Pág. 50	*Area15: Underground Passage*
Pág. 54	*Area16: Medical Room*
Pág. 59	*Area17: Communication Tower A*
Pág. 62	*Area18: Communication Tower B*
Pág. 63	*Area19: Tower Battle*
Pág. 65	*Area20: Snow Field*
Pág. 68	*Area21: Blast Furnance*
Pág. 69	*Area22: Cargo Elevator*
Pág. 70	*Area23: Warehouse*
Pág. 72	*Area24: Underground Base*
Pág. 78	*Top Secret*
Pág. 78	*Tela de Título Alternada*
Pág. 78	*Ninja Vermelho*
Pág. 78	*Nova Cena de Abertura*
Pág. 78	*Stealth Camouflage*
Pág. 78	*Munições Infinitas*
Pág. 78	*Bond, James Bond*
Pág. 78	*Fuga Muito Louca*
Pág. 79	*Meryl de Calcinha*
Pág. 79	*As Caretas de Mei Ling*
Pág. 79	*Os Fantasmas*
Pág. 80	*Metal Gear Solid Integral*
Pág. 82	*Cartas*

A Revista Gamers Book
É uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (011) 266-3166
Fax.: (011) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381,
CEP 02599-970 - São Paulo - SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Circulação: Zildete da Silva
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor: Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: Alex Magno, André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas Tel.: (011) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro RJ
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Direção Geral: Eric Araki
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Bureau: N. D. R.

Editorial

Como diria o velho deitado, "depois da noite tenebrosa sempre se segue o nascer do sol". Este parece ser o caso desta edição: depois redenção (a anterior, com a correção das tremendas mancadas de Breath of Fire III, na GBnº3), a inovação. Seguindo o clima de renovação que o aniversário de nossa revista irmã, a Gamers, trouxe, resolvemos mudar o visual da sua revista de estratégias mais completa do país. E aqui está o resultado! O quinto número da Gamers Book chega com uma novíssima estética, tornando mais prática para consultas e com um estilo mais arrojado. E, acima de tudo, você ainda encontrará tudo que tornou a Gamers Book o guide book nacional, com estratégias detalhadas, descoberta dos segredos mais entrincados e aquela força para aqueles que não têm um inglês muito fluente mas apreciam um bom enredo.

Aliás, tocando neste assunto, é justamente esso o ponto forte do game enfocado nesta edição. Considerado até hoje um dos mais inteligentes enredos criados pela Konami, Metal Gear Solid chega para ilustrar nossas páginas. A escolha deste título não foi muito difícil. Vários leitores sugeriam que a próxima Gamers Book trouxesse este que já aclamado clássico de espionagem, dando enfoque especial para o enredo base, dando aquela mão para os fãs que não dominam o inglês. Isso tudo para aproveitar a nova onda que virá: Metal Gear Solid Integral, a ser lançado em breve. Além da estratégia, conceitos e tantas outras coisas, você confere também uma prévia deste lançamento que vem para melhorar ainda mais este grande título.

Além disso tudo, trazemos também códigos de Game Shark, Top Ten mundiais e a oportunidade de você escolher o game a ser abordado em nossas páginas, através de um ranking especial que varia de acordo com os seus votos. A interatividade em primeiro lugar!

Bom, assim sendo, deixemos tudo isso de lados e vamos ao que interessa nesta nova fase da Gamers Book: a estratégia...

Mancada Nossa

Felizmente depois da chuva de reclamações que recebemos após a publicação da Gamers Book nº3 e da imensa seção Mancada Nossa da última edição, nada parece ter saído fora do esperado. Ou melhor dizendo, "quase" nada. Na parte de códigos para GameShark de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, havíamos dito que eram necessários os Keycodes do game para poder acessar as vantagens concedidas pelo Game Enhancer. Entretanto, os ditos valores para os Keycodes foram omitidos. Desta forma, aqui seguem os dígitos para os diferentes códigos chave para as diversas versões de GameShark:

Versão 1.08 do GameShark: 1EF84DD60AB3D60AB8
Versão 1.09 do GameShark: 59A631F513B3DA50FA
Versão 2.00 do GameShark: 50F249087C07EE6C25

Resolvidos os equívocos, voltemos à nossa programação normal...

Assinaturas (Observação importante)
Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

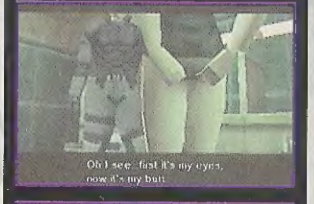
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

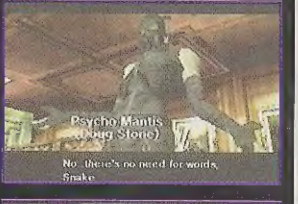
METAL GEAR SOLID

Profundezas do sul da África, 200 km ao norte de Garzburg. Outer Heaven (Céu Exterior), uma nação-fortaleza armada e estabelecida pelo lendário mercenário que foi temido por seus amigos e inimigos. As nações do oeste descobriram uma arma de destruição em massa que poderia reescrever a história da guerra, desenvolvida em Outer Heaven. Assim foi chamada a Altamente Tecnológica Unidade das Forças Especiais FOX-HOUND para lidar com a situação. Big Boss, comandante a cargo do grupo, mandou Gray Fox, o único homem na história da equipe que conseguiu o codinome FOX (Raposa), dado somente ao melhor dos melhores. Dias depois, uma última mensagem foi enviada, "Metal Gear". Gray Fox foi dado como desaparecido em ação. A Fox-Hound foi novamente contactada, desta vez o escolhido foi o novato Solid Snake. Sendo bem sucedido na infiltração, Snake faz contato com os membros da Resistência local: Schneider (o líder), Diane e Jennifer. Com a cooperação deles, Snake consegue resgatar Gray Fox, que revela os terríveis fatos sobre Metal Gear. Este era o nome de uma ogiva nuclear equipada em um tanque bípede, capaz de locomover-se pelos terrenos mais impróprios. MG poderia conduzir a guerra sozinho com seu arsenal único de canhões Vulcan e mísseis anti-tanque. Com o artefato bélico, Outer Heaven estava tentando estabelecer supremacia militar sobre o resto do mundo. Para destruir o Metal Gear, Snake salva o engenheiro-chefe do projeto, Dr. Pettrovich, e sua filha, Elen, que fora capturada como refém para que seu pai continuasse com suas pesquisas. À medida que Snake se aproxima do objetivo, armadilhas são armadas, como se alguém adivinhasse seus movimentos... Em meio à batalha, Schneider cai nas mãos do inimigo, enquanto o próprio Snake se fere gravemente na luta contra os melhores mercenários do local. Mas seu espírito indomável o leva ao centésimo andar abaixo da terra da base secreta. Snake finalmente consegue derrubar o Metal Gear, tentando, em seguida, escapar de Outer Heaven. Durante a fuga, ele se confrontaria com mais alguém: Big Boss, que fala a verdade sobre a missão. Enquanto servia como comandante da Fox-Hound, Big Boss controlava uma companhia de mercenários, utilizando suas conecções e capital proveniente de seus anos de atividade. Construindo Outer Heaven, ele queria tornar este grupo uma potência mundial. Big Boss cometeu um erro, nunca imaginou que Snake chegaria tão longe... Big Boss ativa o sistema de auto destruição da base. No centésimo andar subterrâneo, a batalha entre os dois homens se inicia. A impenetrável fortaleza, feita da melhor tecnologia militar e ocupada pelos mais perigosos mercenários, queimou em chamas. As labaredas tocaram as nuvens quando o "Céu Exterior" caiu.

Um regime democrático-militar surgiu na Ásia Central em 1997. Em 1999, na terra de Zanzibar, quando sua insurreição se iniciou, as tropas da CEI (Comunidade dos Estados Independentes) mandaram imediatamente uma unidade de repressão. Zanzibar resistiu atraindo mercenários de várias nações ao redor do mundo. As tropas da CEI foram repetidamente derrotadas, dando oportunidade para que esta terra declarasse sua independência. Devido ao papel definitivo dos mercenários, esta ficou conhecida como a Guerra dos Mercenários, enquanto Zanzibar passou a ser considerada uma nação-fortaleza armada. O mundo estava caminhando para uma crise de energia. O suprimento de petróleo se esgotaria mais rápido que o esperado. O desenvolvimento de uma fonte de energia alternativa não seria desenvolvida a tempo. O preço do petróleo subiu às alturas e a economia mundial estava uma confusão. A invenção de um gênio tcheco e biólogo, Dr. Kio Marv, mudou toda a situação.

O OILIX, um microorganismo que refina petróleo para produzir uma forma pura de petróleo, com capacidade de combustão de imensa duração. Em seguida, ele é abduzido por alguém e desaparece. Nações começam as investigações imediatamente, e o nome logo aparece... "Terra de Zanzibar". De acordo com as últimas informações, Zanzibar estava supostamente armada com armas nucleares. Obtendo o OILIX em conjunto com estas armas, Zanzibar tentava estabelecer supremacia econômica e militar sobre o resto do mundo. Os EUA, então, ordenam a Roy Campbell, comandante a cargo da Altamente Tecnológica Unidade das Forças Especiais FOX-HOUND e ex-membro deste grupo, que resgatasse o Dr. Marv. Mais uma vez Solid Snake foi chamado, contando com a ajuda da agente da CIA, Horry e outros, Snake penetra a fortaleza e encontra novamente Dr. Pettrovich, de Outer Heaven. Ele também foi raptado e forçado a desenvolver outro Metal Gear. Big Boss, o homem que fora derrotado em Outer Heaven, tornou-se o general comandante de Zanzibar. Pettrovich é resgatado com a ajuda de Natasha, segurança do Dr. Marv e ex-Agente tcheca da Polícia Secreta Internacional. Quando Pettrovich e Natasha cruzam a ponte sobre o Vale Profundo, um míssil acaba destruindo o caminho, mandando Natasha pelos ares com a explosão. Era Gray Fox no controle do Metal Gear (que aparentemente tornou-se seguidor de Big Boss). Perdendo Natasha diante de seus olhos e deixando Pettrovich ser levado, Snake grita que nunca desistirá. Finalmente chega ao confinamento de Dr. Marv, mas já é tarde. Ele vê o cadáver de Marv junto a Pettrovich, que diz a Snake que Marv não pôde suportar as constantes torturas devido a seus problemas cardíacos. Snake recebe um chamado de emergência de Horry, informando-lhe que Pettrovich ofereceu-se voluntariamente para o desenvolvimento do Metal Gear. O seqüestro de Marv foi conduzido pelo próprio doutor. Snake dá um fim a Pettrovich e obtém a fórmula estrutural do OILIX. Durante a fuga, Snake é confrontado por Gray Fox, que não aceita a derrota de seu Metal Gear e o desafia para uma última batalha. Em meio ao campo minado, Snake e Fox lutam sem armas. Durante aquele estranho momento de pureza, os dois estavam atados por forças que transcendiam palavras e emoções. Snake vence a difícil, mas justa, batalha contra Gray Fox. Havia ainda uma pessoa com quem batalhar, Big Boss. Como há quatro anos atrás, ele estava esperando-o. "Aquele que provou da tensão da batalha nunca conseguirá deixar o campo de batalha. Eu sou aquele que deu a você uma razão para viver. E isso é a guerra", disse ele. Snake se enfurece com a arrogância do general. "Só há uma batalha que eu tenho de lutar. Para me libertar de você, para acabar com o pesadelo... Big Boss, Eu vou matar você!" Com a fórmula estrutural do OILIX, Snake e Horry escaparam de Zanzibar em um helicóptero de resgate, salvando mais uma vez o mundo. Mas não havia nenhum sorriso em seu rosto. As últimas palavras de Big Boss ainda soavam em sua mente. "Independente de quem ganhe, nossa batalha não terminará. O perdedor estará livre do campo de batalha, mas o vencedor precisa continuar ali. E o sobrevivente precisa viver sua vida como um guerreiro até que ele morra." Snake, então, desaparece nas terras brancas do Alaska, sozinho...

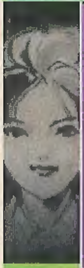




Cada pessoa nasce com seu destino escrito em seu código genético...

Prólogo

METAL GEAR SOLID



Conceitos Básicos

XENOGEARS

Antes de dar início à sua missão de infiltração, aqui estão as mais recentes informações que você precisará para sobreviver à Ilha de Shadow Moses, incluindo armamentos encontrados na base local, acessórios diversos e outras instruções mais básicas, como o uso do CODEC e táticas de combate. Boa Sorte!

LISTA DE COMANDOS

□ .... Agarrar / derrubar / matar / usar armas & bombas
X .... Abaixar / deitar
▲ .... Visão em primeira pessoa
○ .... Ação / soco
R1 .... Alternar item no menu do lado direito da tela
R2 .... Abrir menu do lado direito da tela
L1 .... Alternar item no menu do lado esquerdo da tela
L2 .... Abrir menu do lado esquerdo da tela
Select .... Abrir linha de comunicação
Start .... Pausar o game

□ .... É utilizado para imobilizar (matar) ou derrubar os inimigos. Com este botão, você pode prender o inimigo numa chave de braço, dando ao infeliz dois destinos: [illegible], enquanto o segundo é a morte. Caso não queira ter muito o que fazer para escapar dos inimigos (ou mesmo não quiser matá-los), é possível apenas derrubá-los.

X .... Usado para fazer seu personagem abaixar-se. Caso mova seu personagem enquanto estiver abaixado ele vai deitar, podendo se mover do jeito que se arrastaria. É usado geralmente para poder passar por lugares de difícil acesso, como aberturas ou aberturas baixas. Em certas ocasiões é também usado para passar despercebido por inimigos e ele mesmo esconder-se debaixo das coisas ou veículos.

▲ .... Usado para visualizar o local em primeira pessoa, podendo olhar tanto para cima quanto para baixo. Você começa com um binóculo especial (Scope) que permite uma visualização melhor do local. Caso aperte L1 ou R1 enquanto estiver usando a visão em primeira pessoa, seu personagem vai deslocar-se para o lado dos respectivos botões mencionados, ótimo para dar uma espiadinha em algum inimigo que esteja muito perto sem que ele o perceba.

○ .... O famoso botão de porrada. Como o nome já diz, é com este botão que você quebra o maior pau com os caras. Não dá para matar ninguém na base da porrada, mas é possível tonteá-lo depois de algumas seqüências. Outra boa função que este botão permite é jogar os adversários fora de plataformas ou lugares altos (estes lugares são um pouco raros de se encontrar durante o game, isso ocorre mais da [illegible] game em diante).

R1 .... Passando a primeira parte do game ([illegible]), você poderá pegar armas e bombas. Este botão vai ativar a arma / bomba para seu personagem usar, mas apenas se a tal for selecionada antes. Apertando uma vez (sem nada na mão), a arma vai aparecer. Caso aperte novamente, o item vai ser desativado.

R2 .... Mantendo-o pressionado, o menu vai ficar à sua disposição para selecionar a arma ou bomba, colocando para um dos lados no direcional.

L1 .... Tem a mesma função do R1, mas aqui você usa itens com outras funções que não servem para atacar (do tipo, recarregadores de life e tal...).

L2 .... Também tem a mesma função do R2, mantendo o botão pressionado para selecionar o item desejado.

Select .... Este botão terá uma importante função durante o game. É com ele que você poderá conversar com outros personagens. Apertando este botão, o Codec (um transmissor áudio-visual) vai ser ativado. Haverá certas ocasiões em que a ajuda será necessária para poder avançar no game ou ser alertado de um grande perigo.

INSTRUÇÕES E TÁTICAS DE COMBATE

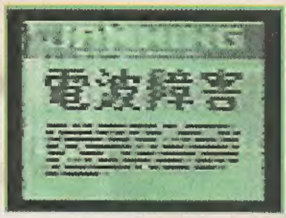
Para não ser pego com as calças na mão, antes de darmos início à estratégia, veja algumas manhas e dicas que vão ser de grande ajuda para seu desempenho no game. Vamos começar com o mais simples e mostrar a função de seus equipamentos.

ORIENTANDO-SE PELO RADAR

Radar: é a telinha no canto superior do lado direito da tela (tá, chame de mapa). O radar será seu guia durante todo o game, tendo a importante função de mostrar a localização a direção para qual se dirige o inimigo. O fecho de luz indica o alcance visual que o inimigo tem (além de representar o próprio inimigo), ou seja, você pode passar de certa forma, na frente do inimigo, mas a uma certa distância (mostrada no radar). Quando algum inimigo ou câmera de vigia o avistar, o radar mostrando o mapa some e aparece mais duas mensagens.

Alert (alerta): vai sempre aparecer caso você seja visto, denunciando-o aos guardas. Enquanto a tela de alerta permanecer vermelha, quer dizer que você ainda está sendo visto por um guarda (ou câmera de vigia). Sempre que isso acontecer, trate de sair do campo visual, escondendo-se ou saindo de vez da localidade. Quando a contagem chegar a ZERO, uma nova mensagem.

Evasion (evasão): aparece sempre depois da tela de alerta. Esta tela vai aparecer indicando que os inimigos estão perdendo seu rastro. Quando a contagem chegar a ZERO, todos os inimigos que estavam à sua procura vão voltar normalmente aos seus postos (que idiotas!), como se ninguém tivesse visto você.

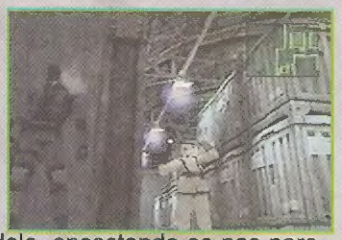


Jamming: quando esta mensagem aparecer, a telinha do radar ficará completamente verde, passando um monte de pequenas mensagens (que não dá para ler e não tem a menor importância também...). O radar não ativará o mapa enquanto não sair da área que impede a leitura e a localização dos inimigos, ou seja, a freqüência do radar ficará baixa e confusa. Quando estiver em tal situação, apele sempre para a visão em primeira pessoa, para olhar o local antes de prosseguir.

ESCONDER-SE E OBTER NOVOS ÂNGULOS

Não é difícil esconder-se se souber usar caixas, cantos, vãos, fendas... E um monte de coisas mais. Como o ângulo de visão normal do jogo não ajuda muito a visibilidade de possíveis inimigos no seu caminho, você será obrigado a usar o radar. Mas caso queira ver como o inimigo ou câmera está posicionado, basta encostar em alguma parede do lado oposto ao mesmo (de for-

ma que você fique de costas para os tais citados a cima). O ângulo de visão vai mudar, mostrando o quê está no caminho que você pretende seguir. É importante saber usar este recurso, pois os comandos no direcional ou no analógico (caso esteja usando o Dual Shock) fica meio confuso, prejudicando-o um pouco em certos momentos. Caso seja visto, é possível esconder-se dos inimigos, bastando sair um pouco da visão do mesmo e se escondendo atrás de paredes ou caixas. Para isso, derrube o inimigo e corra para um lugar um pouco distante dele, encostando-se nas paredes ou atrás de caixas como dito a pouco.



Se o inimigo segui-lo na mesma direção da qual você está escondido, não entre em pânico. Ele pode passar direto ou parar bem mais à frente de onde você está, possibilitando um agarrão que pode resultar numa morte silenciosa. Para garantir que o inimigo não chegue a alertar os demais guardas que podem aparecer, chegue por trás dele e dê dois socos seguido de um agarrão. C cara vai ficar sem ação ou pode desmaiar (caso você tenha derrubado ele antes). Tente sempre dar uma olhada nos inimigos, alguns deles podem estar dormindo ou de costas, permitindo que você possa se esgueirar sem ser notado.

Como as câmeras de vigilância não podem sair atrás de você, algumas delas podem ter um longo alcance visual. Elas sempre ficam nas partes altas das paredes, para passar por elas sem ser percebido, basta passar por baixo delas (mas encostado pela parede) quando a mesma estiver voltada para outra direção que não seja do mesmo lado que você está vindo. Caso a câmera seja fixa em apenas uma direção, o jeito é usar as Chaff Grenades para deixá-las fora de orientação por alguns segundos.

TÉCNICAS DE COMBATE CORPO-A-CORPO

Algo que você deve aprender desde já é saber usar suas armas básicas, as mãos! Elas são as únicas armas com as quais você começa e continua até o fim do game. A única desvantagem em usá-la e cometer pequenos "errinhos" na hora de agarrar seus inimigos. Mas vamos a algumas aulas básicas.

1º Imobilizando a vítima: parece fácil, aliás facílimo, mas não é bem assim. Agarrar a vítima é bem simples, mas o objetivo é imobilizá-la sem que a mesma dê o alerta para os outros. A primeira coisa que você deve fazer antes de partir para cima da sua vítima, é observá-la. Use as paredes para ter um bom ângulo de visão, assim podendo estudar o trajeto de vigília que o cara fará. Sabendo de todos os seus passos (coisa que você deduz assim que olha), seu objetivo agora é agarrá-lo. Para isso, vá acompanhando ele por trás, aproximando-se aos poucos, chegando bem perto (não grudando no cara), pare e imediatamente aperte o botão □ e mantenha-o pressionado para manter a vítima presa.

2º O domínio: com a vítima presa numa chave de braço, ele vai ficar se debatendo (depois de mais ou menos dois segundos), pretendendo se libertar. Para deixá-lo quieto, aperte uma única vez o botão □ e mantenha-o pressionado para permanecer com a vítima em seus braços (essa coisa de agarrar homens e mantê-los em seus braços tá soando estranho...). Toda vez que a vítima começar a se debater, aperte e mantenha pressionado □ (se você tiver um controle Dual Shock, fica bem mais fácil de saber quando a vítima está tentando se soltar).

3º Usando como defesa: em momentos de sufoco, quando você é visto (e dois caras estão na sua cola), é possível defender-se usando um deles. Os caras vão ficar atirando e correndo atrás de você, neste momento tente pegar um e imobilizá-lo (para facilitar a coisa, dê dois socos, chegue um pouco mais perto e aperte □; o cara pode estar de frente, o importante é você ficar parado e apertar o botão...). Com um dos dois caras em seu poder, saia arrastando a vítima (sempre acalmando o cara quando ele se debater). Alguns inimigos não vão atirar enquanto você dominar um deles, mas caso vá na direção de um deles, ou haja muitos inimigos num mesmo local, eles abrirão fogo. Quando os caras atirarem, tente ficar de frente para quem atira, feito isso, a vítima vai levar os tiros no seu lugar. Quando o mesmo cair, trate de fugir e esconder-se até as coisas se acalmarem.

4º Derrubar sem ser notado: vai no mesmo esquema de imobilizar a vítima. A única diferença é que, um pouco antes de chegar perto da vítima, aperte e solte o botão □. Fazendo tudo certo, Snake derrubará a vítima sem nem se quer ser notado (ou não alarmará os demais guardas). Caso esteja em lugares altos, como plataformas, é bem divertido jogar os caras, matando-os instantaneamente.

5º Quebrando pescoço: após dominar completamente o inimigo, arraste ele para fora da visão de outros que possam aparecer. Caso queira finalizar diretamente, fique apertando repetidamente o botão □, até ouvir o barulho dos ossos se quebrarem.

CHAMANDO A ATENÇÃO

Haverá momentos em que chamar a atenção será a melhor saída. Quando estiver grudado em paredes, caixas etc., aperte o botão ○ para Snake fazer barulho. Se o inimigo estiver perto do local, ele perceberá e virá averiguar o que ocasionou o barulho. Saia fora do lugar e esconda-se em outro, ou o inimigo o pegará no flagra. Oriente-se pelo mapa, quando o inimigo escutar o barulho, o fecho de luz que o representa vai ficar vermelho. É bem divertido ficar fazendo o cara de trouxa, mas não fique fazendo barulho em todos os lugares para o qual você corra, o cara sai correndo bem rápido na sua direção. Outra coisa que pode chamar a atenção do inimigo são os pisões em poças d'água. Mas isso só ocorre se a opção Caption estiver ligada (ON) na tela de opções.

A atenção visual é um grande proveito, tanto para fugir quanto para distrair. A atenção visual fica por conta das pegadas que ficam na neve, servindo de atrativo para os

inimigos, como por exemplo: caso seja visto, e o local tenha neve com caixas e tal, basta fazer o cara segui-lo. Fique dando voltas ao redor das caixas (que geralmente estarão presentes), se o inimigo o seguir e você sair repentinamente da sua visão, ele vai parar e seguir as pegadas (burrinho ele, não?). Então complete a volta e lhe quebre o pescoço, isto é, caso não queira fugir.

Se você estiver em um local muito aberto, sem muitos lugares para esconder-se, há mais dois recursos. O primeiro deles é usar os Stun Grenades para botá-los para dormir por alguns segundos; o outro é usar bombas barulhentas em lugares perto de onde os inimigos estão para que você possa passar meio despercebido enquanto eles estão averiguando o que aconteceu. Este segundo método não é muito aconselhável, no decorrer do game apareceram guardas que não se deixam enganar por tal ato.

O CODEC

Como mencionado na lista de comandos, o Codec é um aparelho de comunicação audio-visual (o estranho é que ele está dentro do ouvido de Snake, desta forma só você escuta). É através dele que você poderá salvar seu progresso, obter ajuda e informações. Sua forma de manuseio é bem simples e fácil, depois de acioná-lo (apertando Select), uma telinha vai aparecer. Colocando para baixo, uma pequena lista de oito espaços aparecerá, é nela que a freqüência de seus contatos vai ficar registrada. Caso queira entrar em contato com alguém, coloque para baixo e escolha a freqüência (que vai estar com o nome do contato ao lado) e aperte o botão ○ para entrar em contato; para sair da lista, basta apertar o botão **X**. Voltando para a telinha do Codec, você pode escolher a freqüência, que vai do 140.00 ao 141.99. Pouco depois do começo do game, será obrigatório escolher a freqüência exata (pois ela não estará na lista). Colocando para a esquerda, você baixa o número da freqüência; colocando para a direita, você aumenta. Se a freqüência estiver registrada na tela, basta colocar para cima, para entrar em contato. Confira agora a freqüência de alguns contatos:

[140.85]
Roy Campbell

[140.85]
Naomi Hunter

[140.96]
Mei Ling

[141.52]
Natasha Romanenko

[141.80]
Master Miller

[141.12]
Otacon

[140.15]
Meryl Silverburg

[140.48]
Deepthroat

LEMBRETE: As freqüências de Roy e Naomi são as mesmas, caso você tente entrar em contato com Naomi, Roy atenderá a ligação.

Alguns dos contatos não estarão disponíveis logo de cara, no decorrer da estratégia você ficará por dentro das coisas. Só mais uma coisa, Deepthroat será apenas um informante, não um contato.

ORIENTANDO-SE PELO RADAR

Basta entrar em contato com Mei Ling (para quem está jogando o game japonês, ela é a primeira da lista do lado direito). Tenha pelo menos dois espaços em seu Memory Card (você só usa um, mas caso queira conservar um save de cada CD, é aconselhável deixar dois espaços).

Depois que Mei Ling falar com você, duas mensagens vão aparecer. A primeira é para salvar seu game, a segunda é para não salvar (caso você tenha escolhido a hora errada...). O botão **X** faz com que volte ao game.

ITENS & ARMAS

Agora você verá uma lista com todos os itens e armas que podem ser coletadas durante o game, juntamente com suas funções e os meios de serem utilizados (algo bem simples).

ITENS

Vamos especificar o modo de uso os itens da seguinte maneira:

SIMPLES: para itens que apenas bastam ser equipados;

COMBINADOS: itens que requerem combinações de botões para serem utilizados. Para usá-los, basta manter o botão de seleção pressionado (com o item que deseja usar, selecionado) e apertar o botão ○. Geralmente os itens a serem usa-

dos desta forma, encontram-se no menu do lado esquerdo;

Rations: servem para recarregar seu life. Forma de uso: COMBINADO.
Nota: para não ficar preocupado em recarregar seu life, deixe este item equipado. Caso seu life chegue a zero, o item será usado automaticamente (se o mesmo estiver equipado).

Scope: serve para visualizar o local onde você se encontra, permitindo aumentar ou diminuir o alcance de visão. Forma de uso: SIMPLES.
Nota: para aumentar a visão, aperte o botão ○, para diminuir alcance de visão aperte o botão **X**.

Cigarrettes: tem duas utilidades, uma é para revelar raios infra-vermelhos que podem alertar os inimigos; a outra é para deixar seu personagem "calmo" (mas como todo mundo sabe, cigarro faz mal à saúde). Forma de uso: SIMPLES.
Nota: caso o cigarro esteja equipado, o life do seu personagem vai se esvaziando aos poucos.

Thermal Goggles: óculos especial que permite captar calor de coisas ou pessoas. Serve também para localizar itens escondidos no escuro ou dentro d'água. Será muito usado para achar armadilhas e inimigos. Forma de uso: SIMPLES.

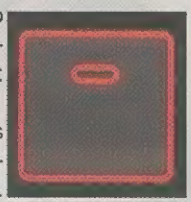
Night Vision Goggles: usado para poder enxergar em lugares escuros, permitindo um boa visibilidade. Forma de uso: SIMPLES.

Mine Detector: como o próprio nome diz, serve para localizar minas que não aparecem normalmente a olho nu durante o game. Forma de uso: SIMPLES.

Nota: quando estiver com este item equipado, as minas e bombas serão reveladas no radar (mapa).

Gas Mask: proteção contra gases prejudiciais ou mesmo letais. Forma de uso: SIMPLES.
Nota: a máscara não impede que seu personagem morra, apenas prolonga o tempo de vida.

Cardbard Box: quando equipado, seu personagem fica disfarçado de caixa. Um ótimo recurso para enganar inimigos e principalmente câmeras de vigilância. Forma de uso: SIMPLES.



Nota: você pega três tipos de caixas, elas estão definidas como A, B e C. Quando estiver usando uma destas caixas, não se mexa. O inimigo vai suspeitar e ir embora, isso funciona apenas uma vez para cada inimigo. Contra as câmeras de vigilância funciona quando e quantas vezes quiser, apenas não se mexa quando a supracitada estiver focalizando o local onde se encontra.

Body Armor: quando equipado, seu personagem leva menos dano que o normal causado por tiros. Forma de uso: SIMPLES.
Nota: o dano causado vai ser reduzido, mas há exceções em alguns chefes.

Socom Supressor: este item serve apenas para deixar a arma (Socom) silenciosa, permitindo eliminar inimigos sem despertar a curiosidade de outros.
Nota: não possui forma de uso, basta pegá-lo e seu personagem o equipará com a arma.

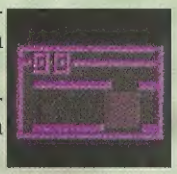
Medicine: serve para curar seu personagem de resfriado. Este item pode ou não ser usado, dependendo de sua escolha durante uma parte do game que mostraremos na estratégia). Forma de uso: COMBINADO.

Diazepam: usado para tranqüilizar seu personagem em ocasiões extremas. Será útil durante o uso da arma PSG1. Forma de uso: COMBINADO.
Nota: os efeitos duram poucos segundos.

Ketchup: usado para simular morte, dando a impressão de que o personagem foi morto brutalmente. Forma de uso: COMBINADO.
Nota: este item poderá ou não ser usado, mais informações durante a estratégia.

Camera: este item é secreto, com ele você poderá tirar fotos de inimigos ou lugares apenas por pura diversão. Vai ser bem útil também na caçada aos fantasma. Forma de uso: SIMPLES.
Nota: quando equipado, aperte o botão □ para bater fotos. Par aumentar o alcance visual, aperte o botão ○; e para diminuir aperte X.

Disc: contém informações e dados da missão. Também revela dados sobre o novo projeto Metal Gear (codenome: REX). Forma de uso: SIMPLES.
Nota: não será usado em computadores ou qualquer tipo de máquina.



Pan Keycard: cartão de acesso que permite a passagem por porta eletrônicas. Forma de uso: SIMPLES.
Nota: o cartão começa no nível 1 e algumas portas variam o nível de acesso de 1 a 7. Mais informações durante estratégia.

Pal Key: uma espécie de cartão térmico que varia seu código de função conforme a temperatura do local ou a qual foi exposto. Forma de uso: SIMPLES.

Handkerchief: usando este item, será possível passar pela alcatéia sem correr o risco de ser atacado. Forma de uso: SIMPLES.

Rope: a corda será usada em apenas uma parte do game. Forma de uso: SIMPLES.

Timer Bomb: bomba que pode ocasionar a explosão de qualquer um dos itens mencionados (apenas no menu do lado esquerdo). Ela pode ser implantada durante a aventura, se não tirar a tempo, pode ocasionar na morte instantânea do personagem. Forma de uso (Remoção): COMBINADO.
Nota: maiores informações durante a estratégia.

ARMAS

As especificações das armas a seguir são SIMPLES, mudando apenas sua forma de uso e troca de botões.

Conceitos Básicos

Socom: arma com mira laser que permite mirar certeiramente no inimigo antes que o mesmo perceba sua presença. Forma de uso: **SIMPLES**.
Nota: caso mantenha o botão □ pressionado, seu personagem irá mirar no inimigo que estiver a um curto alcance.

Fa-Mas: metralhadora automática que faz um grande estrago e barulho (algo que pode comprometer a vida do seu personagem). Forma de uso: **SIMPLES**.

PSG1: arma que permite uma grande precisão de acerto, sendo quase impossível o erro em inimigos a 600 metros de distância. É com ela que a emoção começa a chegar, obrigando-o a se tornar um verdadeiro franco-atirador (animal). Forma de uso: **SIMPLES**.

Nota: quando equipado, seu personagem vai deitar-se e caberá a você selecionar o alvo, bastando apenas um tiro para acabar com certos inimigos (não todos). Seu personagem as vezes vai ficar tremendo (nervoso), nesta hora use o Diazepam para ficar calmo.

Nikita: lança mísseis que permite um auto-controle sobre seus projéteis. Forma de uso: **SIMPLES**.
Nota: depois de atirar, você poderá controlar a bala, podendo até usar o sistema de visão da mesma (basta manter o botão □ pressionado), permitindo uma visão mais precisa do alvo. Veja mais especificações durante a estratégia.

Stinger: bazooka com grande poder de destruição e longo alcance. Seu uso consiste em travar o alvo mostrado no visor e disparar. Forma de uso: **SIMPLES**.

Nota: quando estiver com o alvo na mira, dispare imediatamente para que os projéteis sigam o alvo. Caso atire um pouco antes do alvo se mexer, haverá poucas chances de acerto ou dano causado.

Stun Grenade: granada que derruba os inimigos por pouco tempo, fazendo com que desmaiem. Ótima para ser usada quando houver muitos inimigos perseguindo você. Forma de uso: **SIMPLES**.
Nota: o alcance de efeito desta bomba é grande, mas pode haver a possibilidade de alguns inimigos não serem atingidos. Não serve contra câmeras de vigilância. Caso aperte e mantenha o botão □ pressionado, a bomba permanecerá armada na mão do personagem (cerca de 2 segundos), caso não a jogue, a explosão pode causar grande dano ou morte imediata.

Chaff Grenade: granadas que servem para deixar as câmeras de vigilância desorientadas, soltando vários pontos de calor, enganando o sistema de segurança. Forma de uso: **SIMPLES**.

Nota: serve apenas contra câmeras e inimigos que usam visão de calor para localizá-lo. Se você ficar com o botão □ pressionado, a granada permanecerá armada na mão do personagem (cerca de 2 segundos), caso não a jogue, ela explodirá e acarretará a perda de life.

Grenade: serve para destruir ou distrair inimigos, o poder de destruição não é muito eficaz, mas ajuda bastante em certas ocasiões. Forma de uso: **SIMPLES**.

Nota: em hipótese alguma, permaneça com granadas na mão quando estiver em áreas minadas. A explosão da bomba na sua mão, acionado por outra explosão pode ser fatal. Você também pode mantê-las em mãos antes que ela exploda (aperte e mantenha pressionado □, soltando antes dos 2 dois segundos se esgotarem).

C-4: bombas com grande poder de destruição. O bóm dela é a sua possibilidade de ser armada e detonada quando você quiser. Ela pode ser armada tanto em paredes e caixas, quanto no chão; e podem ser detonadas a longa distância. Forma de uso: **SIMPLES**.

Nota: quando estiver armando a bomba, saia de perto para poder acioná-la. É possível ficar armando mais bombas de mesmo naipe sem detonar as já armadas. Apertando □ você arma a bomba, apertando ○ você detona a mesma. Evite ficar com estas bombas na mão (simplesmente desative do menu direito) quando for detonar outras, ou passar por lugares minados.

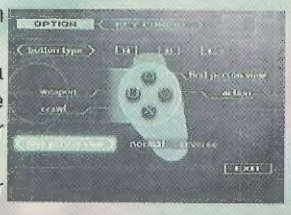
Claymore: são minas que não aparecem na tela, podendo ser localizadas apenas pelo Mine Detector (aparecendo no radar) ou Thermal Goggles. Antes de pegá-las, será necessário desarmá-las. Para isso, arraste-se até elas e seu personagem a pegará sem problemas. Forma de uso: **SIMPLES**.
Nota: estas bombas tem um detector de curto alcance, passando perto destes detectores, a explosão será imediata causando um grande dano.
LEMBRETE: Com as exceções da Stun e Chaff Grenades, de maneira nenhuma ande com as outras em mãos quando for passar por lugares minados (é, isso já foi dito...). Também nunca fique perto delas quando forem lançadas, a explosão afeta seu personagem também, tirando uma considerável quantia de life.

MENU DE OPÇÕES

As opções do game não tem muito a oferecer, mas mesmo assim vamos fazer uma rápida especificação sobre elas e apontar algumas.

OPTIONS

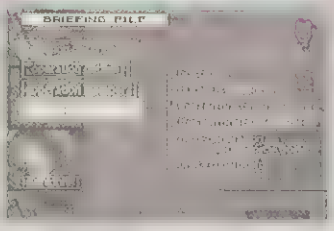
Caption..... deixando esta opção ligada (ON), os inimigos vão ouvir e vir investigar os barulhos e ruídos feitos por você.
Sound..... como você já deve saber, é aqui que você escolhe se o som vai ser Mono ou Stereo (dãää...).
Vibration..... esta opção só vai aparecer caso esteja usando o controle Dual Shock; é nela que você escolhe se deixa ligado (ON) ou não (OFF). Logicamente deixe ligado, ajuda bastante.
Vibration Test..... usado somente para testar o controle (colocando para a esquerda, a vibração é fraca, colocado para a direita, a vibração é forte). Só aparecerá se o controle for o Dual Shock (algo bem lógico).



Screen.....serve para ajustar a tela de visão do game (não há necessidade de mexer nesta opção)
Key Config.....arrumar

controle (é, você já sabia...), aqui você escolhe entre os modos A, B e C de controle (os únicos botões a serem alterados serão o [ ], [ ], [ ] e [ ]), alternado as funções de quatro botões. Na opção abaixo, você ainda pode escolher se quer deixar os comandos na visão em primeira pessoa "Normal" (onde colocando para cima a visão sobe, e colocando para baixo, a visão desce... essa explicação era realmente necessária?) ou "Reverse" (onde colocando para cima a visão vai para baixo, e colocando para baixo a visão vai para cima).

BRIEFING



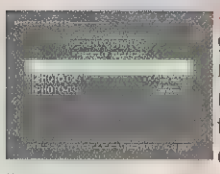
Dentro desta opção, você fica conhecendo todos os dados (ou boa parte deles) da missão que está para acontecer. Você escolhe entre alguns vídeos, na qual Roy Campbell e Naomi Hunter mostram e explicam a Snake (o cara cabeludo) dados importantes sobre a missão e tipos de inimigos que está por enfrentar. Nem precisamos mencionar que na versão americana as coisas ficam bem mais nítidas, não é? Então não vamos mencionar, OK!? Só mais uma coisinha, Snake cortou o cabelo para não ser confundido com Liquid Snake (seu "irmão" quase gêmeo).

SPECIAL

Nesta opção, ficará a sua disposição mais três opções, sendo elas bem interessantes.

Previous Operations.....mostra a história do primeiro Metal Gear e do Metal Gear 2: Solid Snake.

Album.....mostra as fotos tiradas por você (depois que conseguir a câmera fotográfica), aqui também será possível mexer nas cores das fotos.

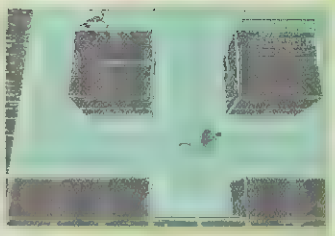


DemoTheater.....acabando o game uma vez, todas as cenas de animação (o desenrolar da história no geral) ficaram a sua disposição, mostrando todas as conversações que ocorreram durante o game. Ótima para captar melhor o enredo, caso você não tenha sido muito paciente enquanto estava jogando.

Obs.: na versão japonesa, o Demo Theater não consta nesta lista, pois está substituindo a opção que ativa e desativa o radar (o mapa) no canto da tela. Na versão americana, o radar só é desativado quando você joga na dificuldade Hard ou Extreme (sendo esta última disponível após terminar o game uma vez, em qualquer nível de dificuldade). A dificuldade do game japonês aumenta (pouca coisa) conforme for jogando e acabando.

VR TRAINING

Nesta opção, você poderá testar todas as suas habilidades, infiltrando-se sem ser percebido pelos inimigos. Caso queira treinar antes de começar a missão, será ótimo para que você conheça melhor o sistema de controle, permitindo uma fácil jogabilidade e experiência. O VR Training vai simular situações de perigo, exigindo muita audácia e atenção para que seu desempenho seja muito bom. As coisas vão complicando aos poucos, onde novas opções de game, dentro do VR Training, vão aparecendo.



Para que tais opções apareçam, você deve ir terminando uma a uma. Confira as opções e manhas de cada modo que vai sendo disponibilizado conforme for terminando.

Training Mode: seu primeiro desafio não é grande coisa, servindo apenas para se familiarizar com os comandos e pegar as primeiras manhas do game. Vamos a algumas manhas e dicas que podem vir bem a acalhar. O esquema é chegar até a saída que no geral vai estar depois de alguns guardas. De começo, o esquema é correr para cima dos caras, quando eles não estiverem olhando na sua direção, e apertar o botão [ ], para derrubar o infeliz e poder seguir caminho. Se o guarda conseguir vê-lo antes de ser derrubado, é o fim (mas não se preocupe, você só está treinando e sempre pode continuar). São dez estágios no total, e chegando ao final do Training, o Time Attack Mode estará disponível.

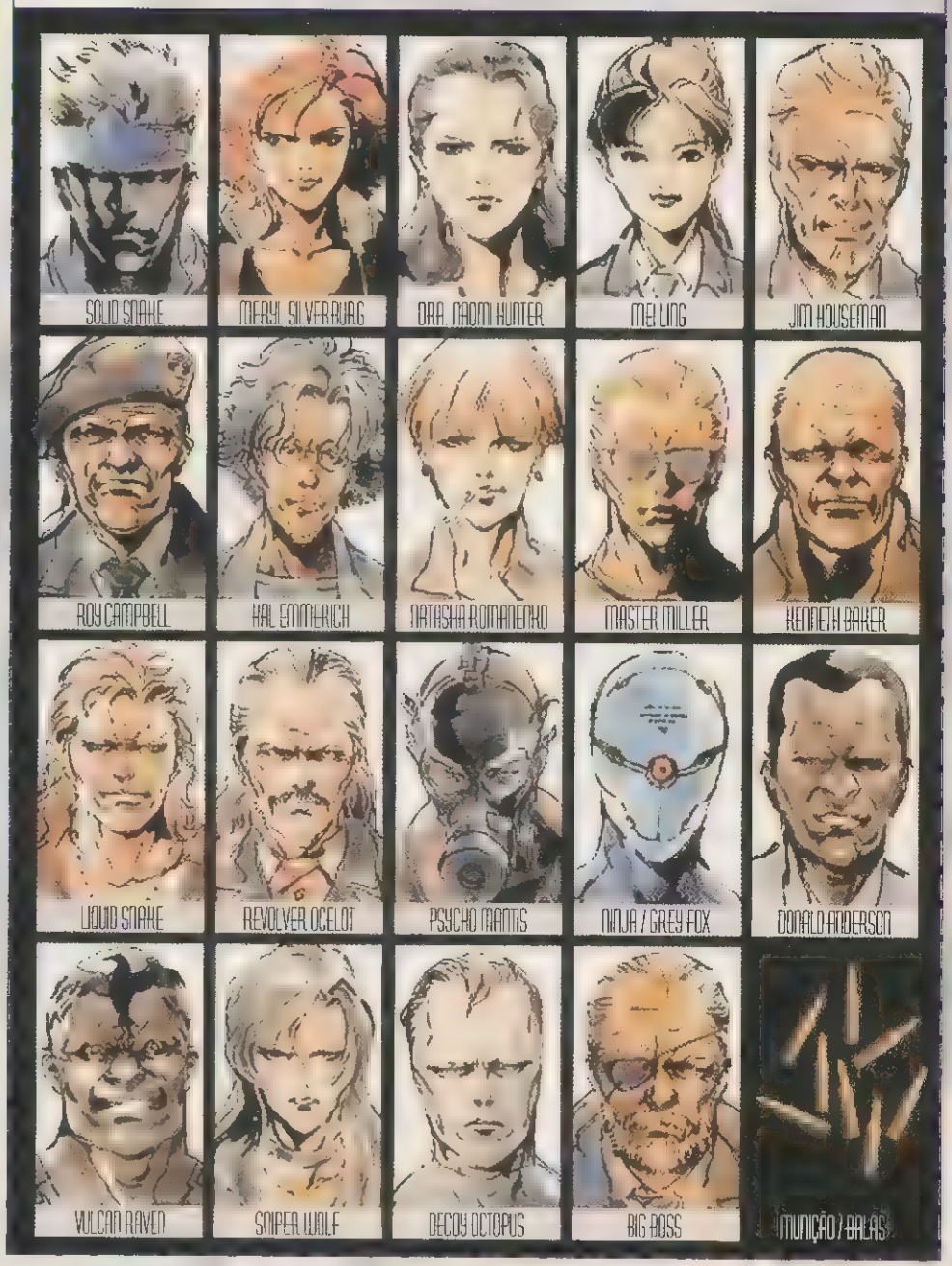
Time Attack Mode: o objetivo continua o mesmo, só que agora a dificuldade estará um pouco mais elevada, apresentando mais inimigos e além de tudo, um tempo limite para que você chegue até a saída. Caso você não chegue antes do tempo limite se extinguir você poderá continuar do estágio em que se deu mal. A grande sacada ainda é correr e derrubar os guardinhas sem ser percebido por eles (sempre indo pelas costas ou até mesmo pelo lado). A partir do Time Attack Mode, será possível estabelecer records (que logo de cara parecem ser impossíveis de serem quebrados por você, mas o esquema já falamos, derrubar os guardas). Terminando o Time Attack Mode, o Gun Shooting Mode ficará disponível.

Gun Shooting Mode: a dificuldade agora estará um pouco mais elevada, exigindo muita técnica e criatividade de sua parte. Além do tempo limite para completar o estágio, você será obrigado a matar os guardas para poder seguir em frente, pois as saídas não estarão disponíveis logo de cara, só aparecendo depois que todos os guardas forem mortos. Além de ter que fazer tudo isso, ainda há records a serem batidos (isso fica por sua conta, não sendo obrigatório...). O chato também vai ser a quantidade de balas que sua arma possui para poder matar os guardas. Use apenas três para capotar cada um. Caso consiga matar todos os guardas sem gastar todas as balas, as que sobraram vão ser usadas para baixar seu tempo em alguns segundos, ajudando a quebrar alguns records. Finalizando o Gun Shooting Mode, o Survival Mission Mode vai aparecer direto.

Survival Mission Mode: este será o último modo do VR Tarining, por isso é bom você ter ganho experiência nos demais modos finalizados. Nele, estarão todos os

modos anteriores misturados, criando uma situação na qual sua atenção, criatividade, velocidade e precisão terão de estar em cincronia com o tempo limite que é de SETE minutos. O objetivo ainda é o mesmo dos modos anteriores, chegar até a saída. O tempo, apesar de mostrar sete minutos, não quer dizer que este será o tempo que você tem para concluir cada estágio, e sim para chegar ao final dos dez estágios. *"Então é mó bico"*, você deve pensar, mas é aí que você se engana. Além de ter que matar os caras para a saída aparecer (nossa!); fazer isso o mais rápido possível para evitar o desperdício de tempo (que vai ser fundamental, pois se você morrer por exemplo, com 1 minuto e tantos segundos e continuar, o tempo não vai voltar ao exato momento em que você entrou no estágio, e sim ir acumulando conforme for morrendo); ter que usar três balas para apagar cada guarda (pois as balas agora são limitadas, e isso quer dizer que se você gastar quatro balas para detonar um carinha, você vai para o estágio seguinte com o número de balas que sobraram) e esperar um deles dar munição depois de mortos; bater os records (isso fica a seu gosto, não sendo obrigado) e passar sem ser percebido, ainda terá de localizar qual dos inimigos dão munição (por causa da situação já mencionada). Caso consiga chegar até a quarta ou quinta missão e não se importar de pegar a munição deixada por um dos guardas, você ficará sem elas nos estágios seguintes. Assim não poderá matar os caras sem ser percebido (e terá de recomeçar o Survival Mission, ou tentar pegar os guardas na chave de braço....). Conseguindo acabar este modo antes do tempo limite se esgotar, o computador vai demonstrar meios de bater records.

PERSONAGENS



Use tudo que você aprendeu, como chamar a atenção e matar o cara, saber usar suas pegadas como atrativo, esgueirar-se por fendas, saber usar bem os cantos e paredes, enfim, de tudo um pouco. O VR Training consiste em prepará-lo para tudo que está por vir durante o game. Toda vez que acabar um modo, salve seu progresso. É por isso que você deve ser criativo.

NEW GAME

Na versão japonesa, o game inicia-se diretamente. Na versão americana, há a escolha do nível de dificuldade, que varia do Easy ao Extreme. A estratégia que você confere aqui, foi jogada no nível Normal. Após acabar o game uma única vez (mesmo sendo no Easy), a dificuldade Extreme ficará disponível, tornando o game em algo realmente fora do comum, aumentando bastante a velocidade dos chefes e inimigos, sem contar que os mesmos ainda vão ficar bem mais resistentes e outras coisas mais.

MENU DE OPÇÕES

Para facilitar mais ainda seu desempenho, usaremos os mapas, indicando os pontos de onde há itens, câmeras de vigilância, possibilidade de aparição de inimigos e claro, os pontos de onde seu personagem começa e o local onde a área será completada. Além dos mapas que vão auxiliar bastante, faremos uma pequena explicação do trajeto, dando alguns toques e manhas. As pequenas estratégias não precisam ser seguidas à risca, sendo possível seguir outros caminhos ou trajetos.

Apesar de não ser necessário, sempre vai ser recomendado que você mate o inimigo que estiver na área na qual você se encontra.

É muito importante que você não se confunda com os símbolos a serem usados nos mapas a seguir. É imprescindível que você tenha a descrição de cada símbolo durante a estratégia para um melhor desempenho.

LEGENDA

Cada ponto que possa chegar a aparecer nos mapas, vão ter as seguintes descrições:

1 - Itens ou acessórios

C - Câmeras de vigilância

A S - Áreas Secretas

B - Pontos estratégicos

[a] - Armadilhas

[b] - Bombas

ESPECIFICAÇÕES

Para não restar dúvidas sobre as figuras que vão representar itens e acessórios, câmeras de vigilância áreas secretas, pontos estratégicos, armadilhas e bombas, confira uma pequena ficha técnica sobre os mencionados acima, afim de deixar você bem informados sobre cada detalhe .ou descrição.

1 Como mostrado na legenda acima, vai representar a localização de itens e acessórios. A numeração dentro da figura não indica a quantidade de itens que se localizam na determinada área, mas sim para indicar a ordem em que o item aparece durante a estratégia.

C No desenrolar do game, as câmeras de vigilância não vão servir apenas como meio de deleção, algumas delas vão aparecer equipadas com metralhadoras, ou seja, foi visto, leva bala! A figura vai servir para indicar as câmeras, sendo elas equipadas ou não com metralhadoras. Portanto, muita atenção.

A S Indicará onde há entradas secretas, ocultas atrás de paredes que podem ser destruidas.

B Pontos que podem ser usados para mover seu personagem de um lugar a outro, evitando encontros desnecessários com câmeras ou inimigos que possam vê-lo . Os pontos vão ser bem variados, A, B, C..., ou quantos forem necessários.

[a] Apenas vão indicar pontos onde se encontram armadilhas.

[b] Servirá para indicar onde há bombas (no caso, as Claymore), evitando que você chegue a se dar mal sendo apressado.

ATENÇÃO: a estratégia a seguir foi feita apartir da versão americana, no level **NORMAL** de dificuldade, podendo ocasionar a não aparição de certos itens, ou a aparição de itens em lugares diferentes (caso você jogue em outros níveis de dificuldade).

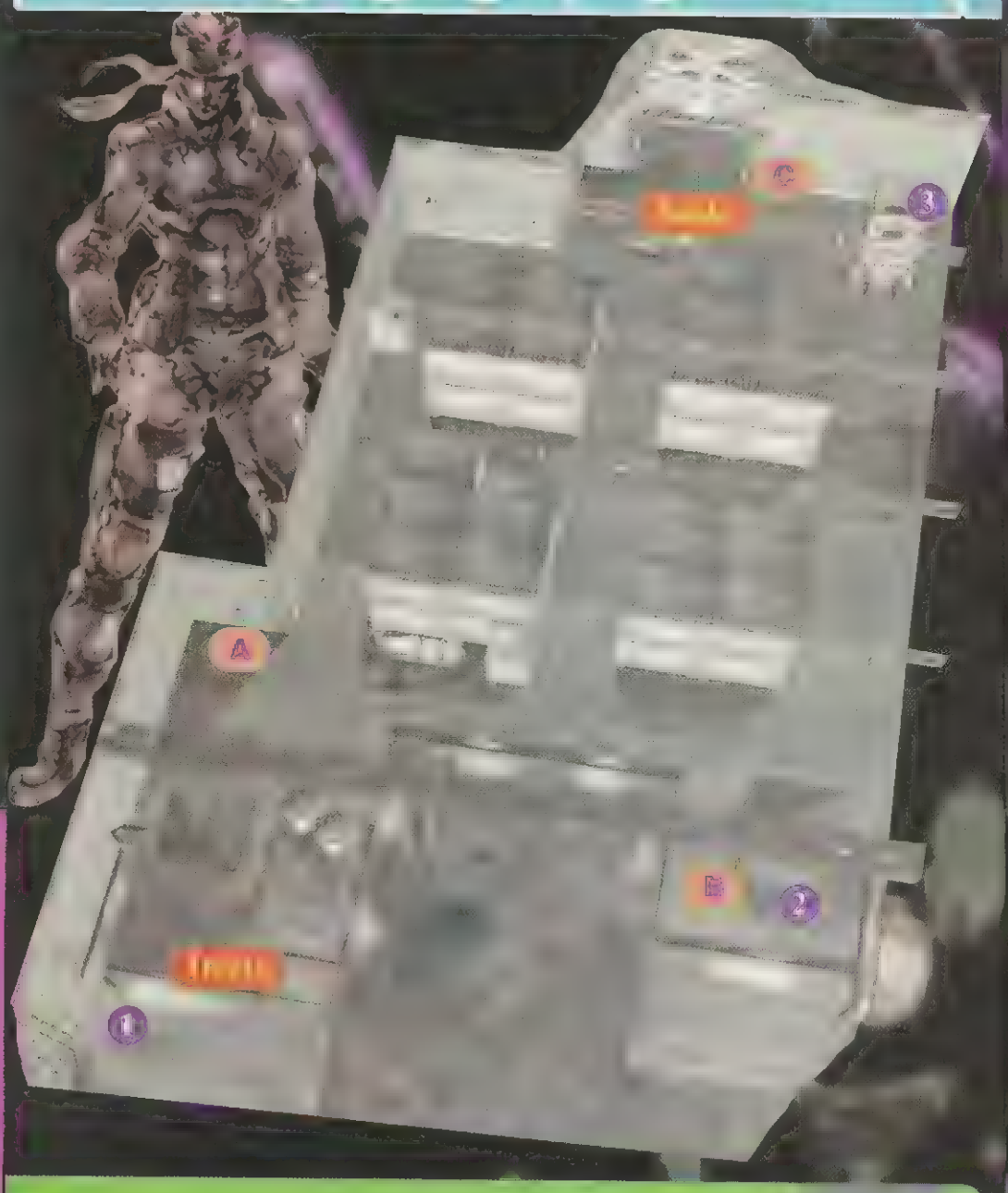
Area 01

METAL GEAR SOLID

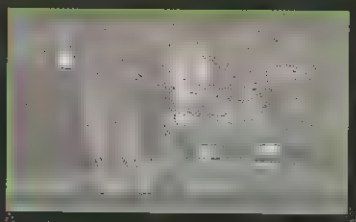
Cargo Dock

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

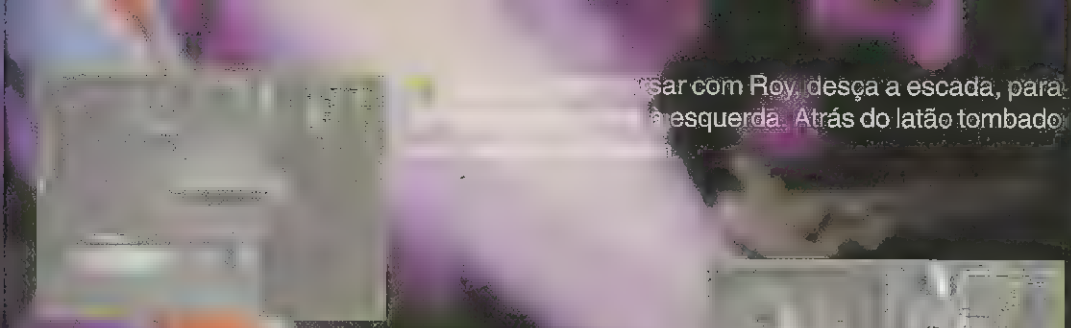


ITENS

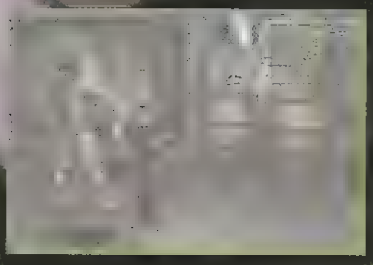


◀ Snake entra em contato com Roy Campbell. Roy fala que Snake deve subir para a superfície (fora deste local, onde se encontra).

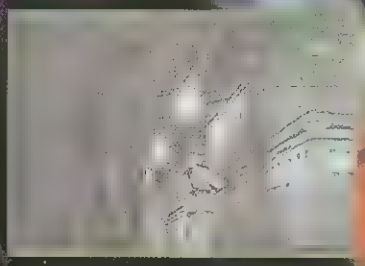
▶ Ele também explica como usar o Codec (só Snake ouvirá o sinal do mesmo, pois está implantado num dos ossinhos de seu ouvido), dando a frequência, caso queira entrar em contato.



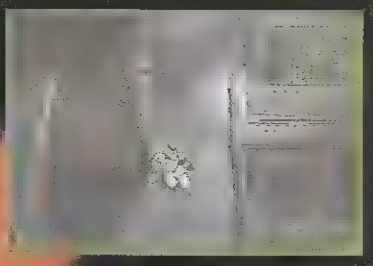
...sar com Roy, desça a escada, para ... esquerda. Atrás do latão tombado



▶ Suba a ... oste-se (foto), o ângulo de ... vai mudar. Aprov... se há alguém pela área, para evitar algum ... cessário no momento. Passe por baixo do ca... esquerda, seguindo para a parede mais adi... A).

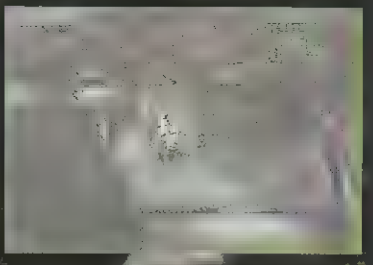


◀ Espere o guarda ficar de lado ou ir para o fundo, atrás das caixas. Quando ele cometer este vacilo, corra até ele, pare e aperte o ⊡. Com o cara nos braços, arraste-o para o canto da parede (a qual você se escondeu a ...co) e quebre-lhe o pescoço (é... Não precisa de tudo ... mas assim dá mais emoção!).

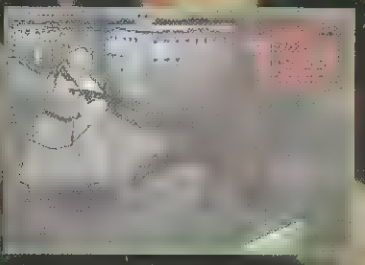


▶ Bo...do o cara para dormir ... (toman... cuidado com o ... usar o radar).

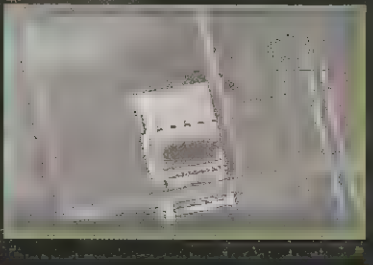
◀ Siga p... cal (... o B), para pegar outra Ration.



▶ Aproveite pa... o segundo guarda, repetindo o mesmo métod... a pouco. Se por acaso o guarda avistá-lo, fiquo... o. Preocupe-se em fugir ou silenciar o cara.



◀ Caso ... a fugir, a água é seu maior recurso. Se o guarda ... lo, aproxime-se da borda para Snake mergulha... siga para o ponto de partida. De fato, é uma coisa ... portância, mas vale deixar o leitor bem informa... inuando.



▶ Acabando com o segundo guarda, siga para o elevador (ponto C). Mas antes, vá para a parte d... ás da empilhadeira (foto). Há mais uma Ratio... se já estiver com ... esqueça-o. ***Nota:*** caso um ... guardas o te... e feito algum dano, use uma Ration para poder ... e. Lembre-se sempre de olhar seu life quando ... m a quantidade de Rations no limite.

Area 01

Cargo Dock

METAL GEAR SOLID

Area 02

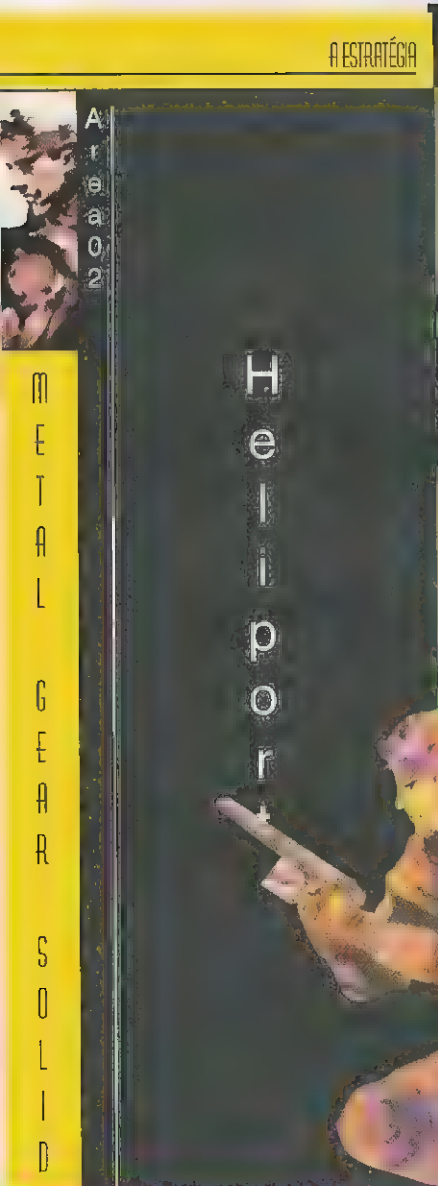
METAL GEAR SOLID

Heliport

Espere o elevador descer, e prepare-se para pegar mais um guarda. ***Nota:*** depois de mais ou menos um minuto e meio, o elevador vai descer.

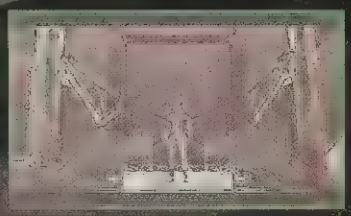
Fique encostado na parede ao lado direito como na foto. Espere o guarda sair (isto é, se você chegou antes do elevador descer), então siga-o e quebre-lhe o pescoço. **Obs.:** tente não pisar na poça de água para não chamar a atenção.

Entre no elevador, para subir (espere até o sinal de alerta cessar, caso o guarda o tenha visto). Snake vai se livrar do traje de mergulho, para poder seguir sua missão, pois agora a coisa vai começar a complicar.



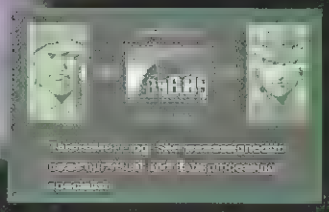
ITENS

1= Ration
2= Ration
3= Socom
4= Stun G
5= Chaff

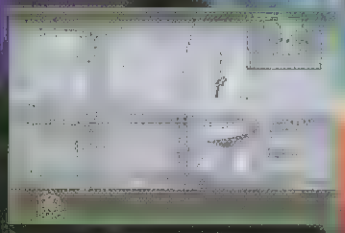


Saindo do elevador, Snake averigua o local, entrando em contato mais uma vez com Roy. Noticiando sua chegada bem sucedida a Roy, Naomi entra na conversa (ela não vai muito com a cara de Snake).

[illegible] conversação, Snake olha para o heli- [illegible] o que um helicóptero de comba- [illegible] um local como este. Roy não faz [illegible] comprido entra no helicóptero e [illegible]

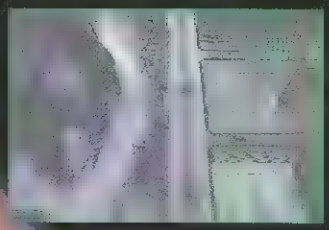


Roy [illegible] apenas dezoito hora[illegible] [illegible] enta Mei Ling a Snake. [illegible] dizendo que você é o po[illegible] enquanto os [illegible] pontos vermelhos (quando [illegible] tais estão em [illegible] as). Por um momento ela tenta puxar conversa [illegible] mas ele não fica muito animado.



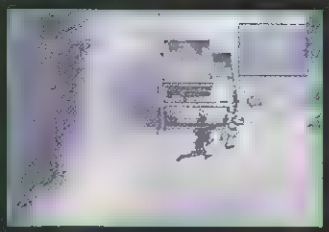
Voltando ao assunto do radar, ela fala dos inimigos e tal [illegible] você já leu a respeito...), falando ainda que o radar vai [illegible] dá-lo a encontrar o chefe Darpa. Ele vai se apresentar [illegible] o um grande ponto verde no radar. Snake ainda dá [illegible] boa olhada pela região, tentando achar alguma entra- [illegible] alizando a entrada de ventilação.

Seguindo para o lado esqu[illegible] elevador (ponto **A**), você encontra uma Ration.



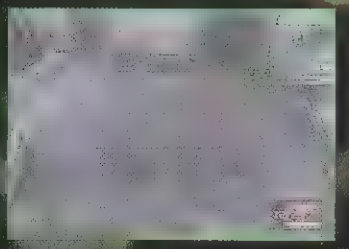
Siga para a parte co[illegible] mo ao ponto **B**, como mostra o ma[illegible] caixas. Na terceira, há mais uma R[illegible] adiante, após a quarta caixa, há uma es[illegible] era de vigilância.

Um guarda vai aparecer, [illegible] edor da caixa para atrai-lo [illegible] ndo co[illegible] s, para dar-lhe um [illegible]



Siga para [illegible] inhão (ponto **C**) parado atrás do heliporto e entre ne[illegible] egue na parte traseira do mesmo).

[illegible] a [illegible] caixa, estará a S[illegible] a primeira [illegible] idade de usá-la, p[illegible] muito baru- [illegible] -lo. Apenas e[illegible] e a deixe [illegible]



Siga para o lado esquerdo, um pouco mais abaixo da tela (ponto **D**, do mapa). Você [illegible] egar até um galpão, onde há mais uma câmera de vigilância.

Heliport

Area 02

METAL GEAR SOLID

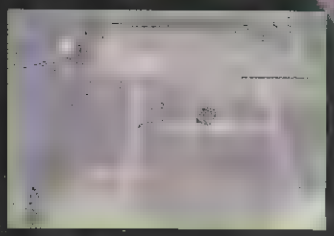
Area 02

Heliport

METAL GEAR SOLID

◀ Espere ela virar completamente para o lado esquerdo para então poder encostar-se à caixa abaixo da câmera (foto) e passar sem ser notado pela mesma.

▶ Do outro lado, espere a câmera virar, aproveite a oportunidade e pegue uma caixa de Stun Grenade, voltando e encostando-se o mais rápido possível na caixa para não ser visto. Depois de você estar encostado na caixa, espere a câmera virar para o lado esquerdo, para então você sair fora.

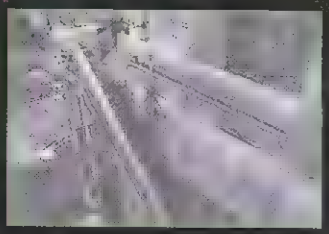


◀ Seguindo em linha reta, você vai chegar até o heliporto. No meio dele, há uma caixa de Chaff Grenade dando sopa. É meio arriscado, mas não impossível de pegar a citada caixa de Chaff G. Olhe e decore o quanto as luzes se distanciam uma da outra, quando elas estiverem para se distanciar o máximo possível, corra, pegue o item e volta rápido para não se meter em problemas.

▶ Volte até o caminhão e siga para o lado esquerdo, escondendo-se atrás de uma caixa (ponto **E** no mapa). De lá, há um cara dormindo, isto é, se você não foi avistado nenhuma vez depois que chegou a esta área. Certifique-se de que o radar não registre movimento de mais inimigos (olhe também o andar logo acima do guarda).

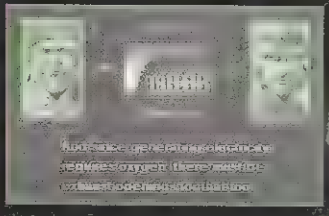
◀ Saque a arma e mire para ele, o mais distante possível (oriente-se pela mira laser no carinha). Dê três tiros para garantir a morte do dorminhoco. Fazendo tudo certo, ninguém será alertado. Se você quiser concluir esta área, use um Chaff G., para desativar a câmera e entrar pelo tubo (Saída nº 1).

▶ Caso queira entrar pelo tubo de ventilação no andar de cima (que é recomendado), siga para a direita (ponto **E** no mapa), tomando cuidado com a câmera de vigilância no pé da escada. Espere ela virar para a direita, encoste-se na parede, abaixo da câmera, e passe até a escada; mas só suba quando a câmera virar para a esquerda.



◀ Suba cautelosamente pela escada, tomando cuidado com o guarda que pode estar logo acima de você. Espere o guarda entrar no corredor (pois ele fica dando algumas paradinhas e olha para a escada).

▶ Espere ele se distanciar um pouco e entre no segundo espaço na parede (Saída nº 2).

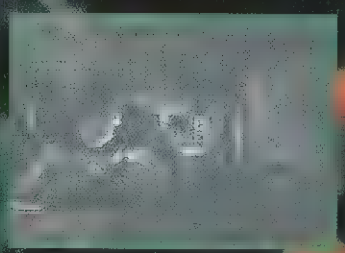


◀ ***Nota:*** Roy entrará em contato quando você estiver entrando pela ventilação de ar, tanto no andar de baixo como pelo de cima. Leia mais informações.

Vent Chaft

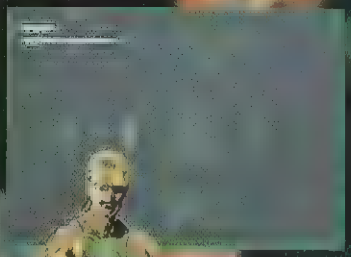
Area 03

METAL GEAR SOLID



▶ [illegible] andar de baixo, você vai chegar [illegible] ponto A).

▶ Siga para o lado esquerdo [illegible] havera uma Ration. Se [illegible] verigua [illegible] o [illegible] pelos entrada-dos (como exe[illegible] o ponto B) [illegible] Scope. Terá dois guardas [illegible] o local [illegible] divisão de caminhos (ponto A).



◀ Seguindo [illegible] te (depois do ponto A), Macdonell Miller vai entrar em [illegible] tato, suas intenções são [illegible] ajudar Snake. No caminho, [illegible] ê encontrará alguns ratos, siga-os! Passe direto, sem [illegible] ar para nada, quando chegar na parte com água (p[illegible]). O resto do caminho vai dar na saída.

▶ [illegible] pela área [illegible] coisa vai ficar fela. [illegible] agora, sempre vão aparecer mais e mais guardas, toda vez que você matar um. Eles simplesmente vão aparecer do nada (em certas ocasiões, você pode até chegar a ver um dos guardas saindo das paredes ou coisa do gênero). Após sair, siga para a escada do outro lado (Roy vai ligar, dizendo que você terá de seguir para o elevador, ignore!).

ITENS

Mapa 1

1 = Ration

ATENÇÃO!

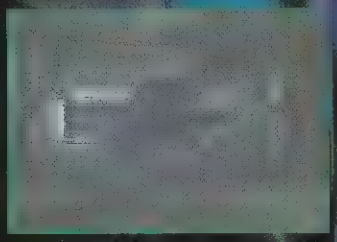
Pelo fato de haver entradas alternativas, você confere os dois caminhos, sendo apenas um necessário. Isto quer dizer que, se você usou a saída nº 1, siga o mapa nº1. Se você usou a saída nº 2, siga o mapa nº2.

Area 03

METAL GEAR SOLID

Vent Chaft

ACESSO 2
MAPA 2

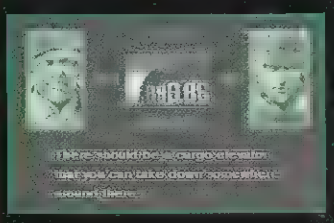


▲ Entrando pelo duto do andar de cima o caminho é bem simples de se seguir.

▲ Dentro da tubulação de a Mcdonell Miller, ou Master como Snake o chama, vai entrar em contato com você (ponto A). Ele vai mantê-lo informado através do Codec. **Obs.:** não importa a tubulação que você escolha, ele vai entrar em contato tanto numa quanto noutra.

◀ Chegando no primeiro engradado no tubo (ponto **B**), Snake vai escutar a conversa de dois guardas. Eles estão falando sobre o chefe Darpa, preso no bloco 1. Os caras também falam que uma mulher foi capturada, ou seja, não é só Snake que está na jogada.

▶ Continuando o caminho (que difícil...), haverá alguns engradados na lateral do duto, dando acesso visual para algumas salas. Chegando quase no final (ponto **C**), vai ser possível avistar a saída. Chegando a ela, o Codec vai tocar, ignore. Chegando em cima do buraco, aperte o botão ○ para descer; pegue a Ration mais adiante do buraco se precisar.



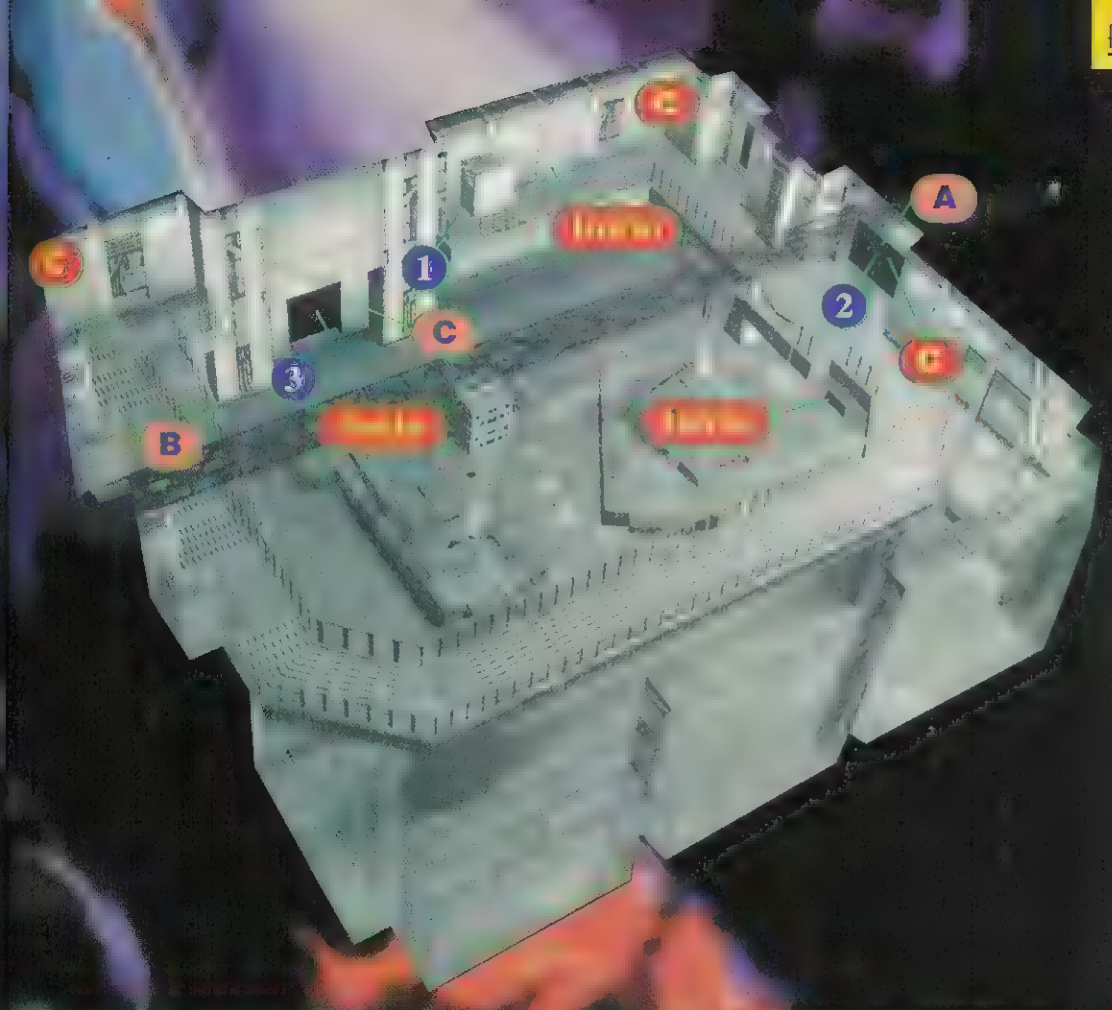
◀ Saindo dos dutos de ar (qualquer um dos dois), Roy vai ligar, apenas para dizer que você deve encontrar o elevador, e descer até o bloco 1 (**B1**).

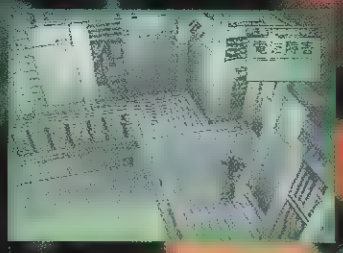
▶ Descendo pela escada (caso tenha vindo pelo duto de ar, do andar de cima), siga para a esquerda e pegue a caixa de Chaff Grenade.

ITENS

Mapa 2
1= Ration

Tank Hangar

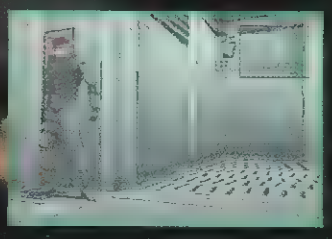




◀ Se estiver [illegible]ff, primeiro use um e em seguida pegue [illegible]a. [illegible]e o mesmo estourar, siga rapidamente [illegible]alpão do outro lado (ponto **A**). ***Nota:*** caso [illegible] pelo duto de ar do andar de baixo, volte [illegible]e até o local citado acima (o ponto **A**) [illegible]a não ser avistado pelos guardas.

▶ Jogue outro [illegible]ntes de entrar no galpão, pois dentro haverá outra [illegible]de vigilância.

◀ Aprove[illegible]feito do Chaff sobre a câmera para pegar o Therma[illegible]s atrás das caixas. Pegando o mencionado, saia [illegible]mente fora do galpão. **Obs.:** se você não entrar n[illegible]o antes de descer de elevador, não será possível [illegible]o Thermal Goggles, pois ele será muito útil. [illegible]aso ac[illegible], só será possível pegá-lo mais tarde.



▶ Siga pela passarela de metal (em direção ao ponto **B**). Um pouco antes, esconda-se atrás da p[illegible]ede perto de uma porta que não dá para abrir no momento (perto da primeira câmera havia outra porta no mesmo estado). Use mais uma Chaff para tirar a câmera de ação, ou espere ela virar para o lado direito.

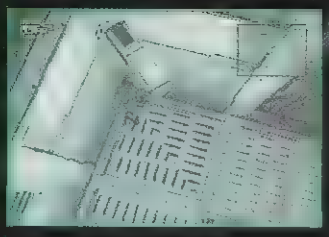
ITENS

1= Chaff G
2= Thermal G
3= Munição (Socom)

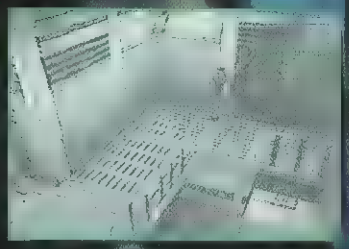
Area 05

B1 Holding Cells

METAL GEAR SOLID



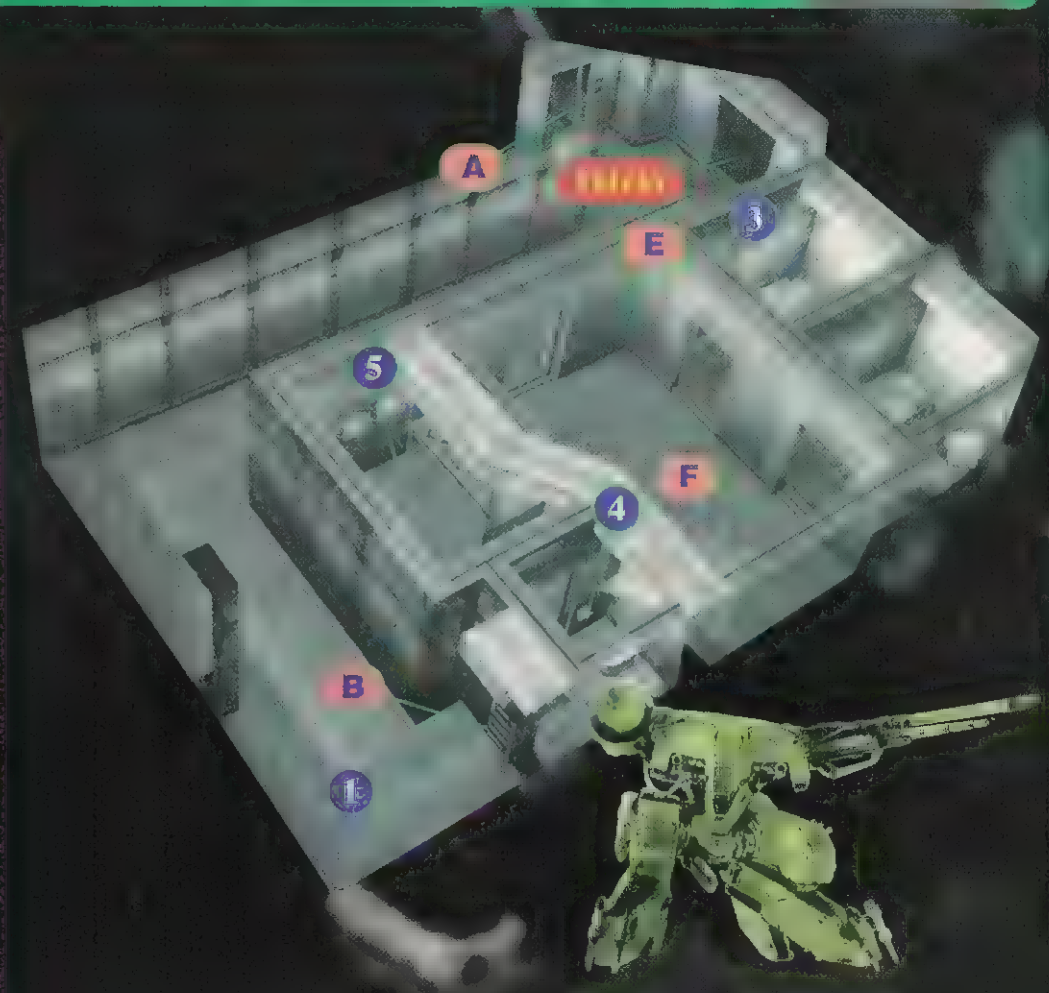
Encoste-se na parede e ande (encostado) até a parte de baixo da câmera, quando ela virar novamente para a esquerda,



siga para a escada. Fique na parte plana da mesma, caso o guarda esteja passando na hora, encoste-se na parede do lado esquerda da escada e abaixe-se (para evitar ser visto) ou deite-se.

Use o radar e veja se não há ninguém por perto, debaixo da escada você pega munição para sua arma (Socom). Caso haja algum guarda se aproximando (bem provável), esconda-se embaixo do tanque de guerra. Caso seja visto, evite entrar debaixo do tanque, enquanto o guarda estiver lhe vendo, caso contrário, o cara joga granadas que arrancam metade da energia (putz!)

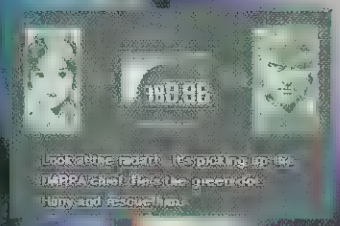
É preferível que você siga para a porta do elevador (ponto C). Se ninguém estiver se aproximando, aperte o botão no painel ao lado da porta, para chamar o elevador. O Codec vai tocar, ignore-o. Dentro do elevador, encoste no painel do lado esquerdo da porta. Escolha o andar **B1**. **Obs.:** para o elevador chegar mais rápido (quando estiver do lado de fora), aperte o botão duas vezes seguidas.



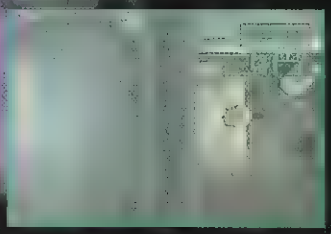
ITENS

1= Ration
2= Municao (Socom)
3= Ration
4= Municao (Socom)
5= Municao (Socom)

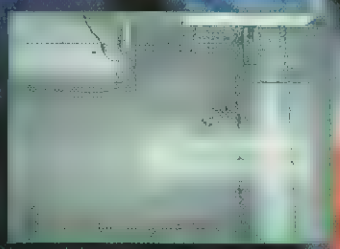
B1 Holding Cells



Mei Ling vai entrar em contato. Ela ar, que vai estar com um ponto ver- e o chefe Darpa está perto.

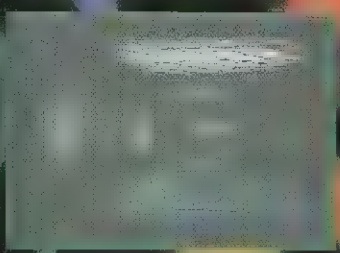


Encon e do lado direito d. elevado ra vai dar uma deslocada mostrando sentada na cama. Do lado da tela há uma trônica (ponto **A**, do mapa 1), enquanto ig e-a. U mais adiante, haverá mais uma porta que est também.

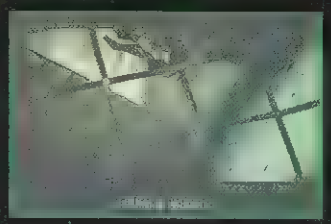


Siga para o final do corredor, onde há uma escada (ponto **B**, do mapa 1) na parede do lado esquerdo de Snake. la parede que finaliza o corredor, há uma abertura. Entre r ela para pegar uma Ration (se precisar). Roy vai entrar contato, dizendo que para subir a escada, basta aper- ar ○ (simplesmente ignore a ligação...).

Depois de subir a escada, a pa he o caminho do duto de ar (veja o mapa 2). Depois a curva siga pela primeira entrada do lado esquer de engra- dado (ponto **C**, do mapa 2), ap para baixo. Vai ter um carinha no va do da vida.



Na mesm após um segundo engrada- do, há uma de para a Socom. Pegue-a e depois volte. V esqu siga para o final do duto de ar (ponto **D**, d 2).



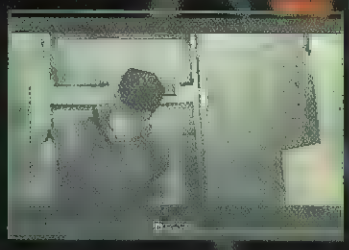
Entrando à vame final duto, haverá mais dois e dão as. No primeiro (ponto 2), aper ente botão ▲ e olhe para baixo. ma mulher se exercitando (Epa!).

Dica: depois de ver a mulher, volte e desça a escada, em seguida e olhe novamente pa Ela vai estar fazendo fle com um braço só! Se quiser ve-la fazendo alonga o, volte até a escada, desça, suba novamente e olhar para ela.

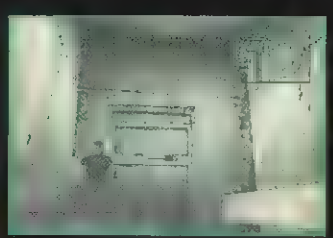
Roy vai li nore). Fique em na do engradado mesmo o ○). Snake encontra Darpa (ou Donald on, que é seu verdadeiro nome). Após as apresentações, Darpa pede para que o retire da prisão, mas Snake, primeiro, pede algumas informações. Durante a conversação, Darpa fala de uma nova máquina fora desenvolvida (a conversa desperta a curiosidade da moça encarcerada ao lado...), e tal máquina é capaz de lançar ataques nucleares sobre a face da Terra; esta máquina chama-se Metal Gear. Snake parece que se lembra de algo assim relacionado.

B1 Holding Cells

ao seu passado. Darpa se assusta, pois trata-se de um projeto secreto. Rex teria uma produção em massa, e seria usado pelo exército (Rex é o codinome, feito a partir do primeiro protótipo do Metal Gear), mas caiu nas mãos dos terroristas. Um guarda começa a escutar vozes e aproxima-se sorrateiramente, quando Snake vê seu reflexo (do guarda) no vidro, esconde-se.



Depois que o guarda vai embora, Darpa continua sua explicação. Ele fala que há um jeito de deter o uso do Metal Gear Rex (e das armas nucleares) e, para que isso se concretize, é necessário usar um cartão cartão especial de acesso. Só com ele será possível inserir o código para que Rex não seja ativado, mas são necessários doiss códigos. Para sorte de Snake, Darpa sabe de um deles, enquanto o outro está em poder de Baker (presidente da Arms Tech). Psycho Mantis, um dos membros da Fox-Hound, que tem poderes mentais, conseguiu fazer Darpa falar seu código de acesso (para descontentamento de Solid Snake). Mas ainda há uma solução, existem três cartões (desenvolvidos para casos como os no projeto), que podem impedir a máquina de funcionar. Sabendo que Baker se encontra no andar abaixo, ganhando ainda o cartão de identidade, que permite o acesso às portas eletrônicas. Pouco mais, Darpa começa a passar mal, sofrendo uma dor no peito que o faz gritar (a moça presa ao lado, entra em pânico e começa a esmurrar a porta, chamando o guarda), morrendo logo em seguida. Snake entra em contato com Naomi, que não sabe explicar o que ouve com Darpa, ela apenas diz que... foi um ataque cardíaco. Roy escuta a conversa, e pede para Snake agir rápido, pois o tempo é curto.



Depois de comunicar-se, você ouvirá gritos e gemidos como se alguém estivesse sendo surrado. Pegue a Ration embaixo da cama (se estiver precisando) e siga para a porta, o guarda vai passar e abrir a mesma (?).

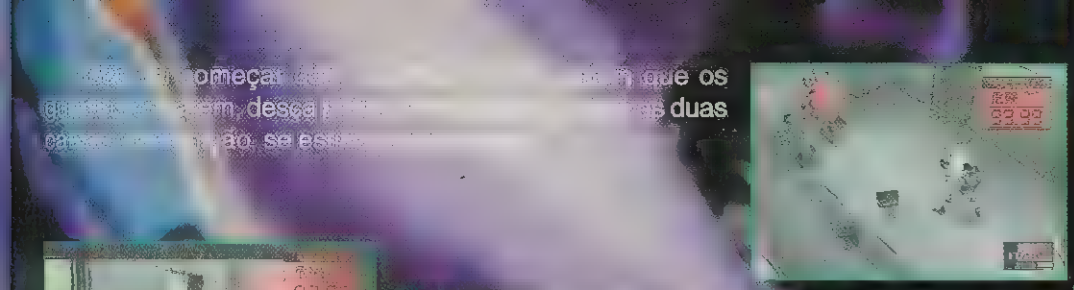
Quando a mesma se abrir, saia (se quiser, chegue bem perto da porta e olhe para a direita...). Snake vai ver o que se passa, quando vê o guarda desmaiado à esquerda. Antes que possa virar-se para a sua direita, ele é rendido.

A prisioneira ao lado se veste com as roupas do guarda, acusando Snake de ter matado Darpa. Ela ainda o confunde com Liquid (Liquid Snake). Snake começa a fazer movimentos bruscos, quando recebe ordens de não se mexer e então ele nota que a mulher está tremendo. Snake começa a perceber que ela é uma novata e a fica chamando assim, deixando-a nervosa. Ela fala que não é novata, mas seus olhos não enganam. Com reflexos rápidos, Snake consegue sacar sua arma, e ambos ficam com as armas apontadas. A mulher pede o cartão para abrir a porta, quando os guardas invadem, obrigando-os a entrar num acordo.

B1 Holding Cells

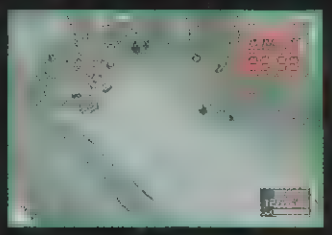
Area 05

METAL GEAR SOLID

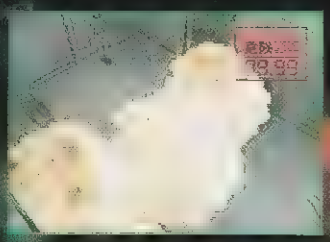


[illegible] começar [illegible] que os [illegible] desça [illegible] duas [illegible] se es[illegible]

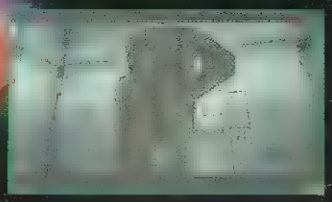
Acabando [illegible] guardas, Snake fala apenas para ela [illegible] em falar que não é uma novata. O desespe[illegible] que fuzila os três guardas seguintes sem pensa[illegible]mo olhar para o quê está fazendo.



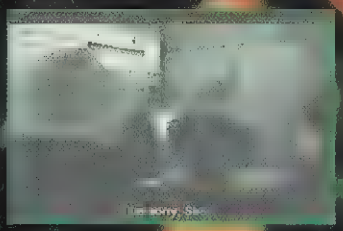
Mais uma vez, três gua[illegible]s entrarão. O esquema agora é ficar na parte superior [illegible] direito (ponto **E**, do mapa 1), armando assim uma [illegible]boscada. Toda vez que os guardas entrarem, não p[illegible]enas atire! Deixe a Ration equipada, evitando sua [illegible]ndo sua barra de life chegar a zero. Apenas atire q[illegible] guardas entrarem (esqueça a mulher, ela não va[illegible] toda hora, só às vezes...). Eles podem deixar Rations ou mun[illegible] para sua arma, sempre pegue durante os intervalos [illegible] use as Rations para encher seu life (caso tenha perdido).



[illegible] trios de guardas, fique encostado na p[illegible] vão jogar três granadas na sala; p[illegible]epare-se para atirar.



Com a porta aberta (e sem mais guardas) [illegible] sai correndo rumo ao ele[illegible] Snake [illegible]esperar, perguntando quem ela é.



[illegible] Konami sabe fazer as coisas bem fe[illegible]), [illegible] clarão aparece, revelando um acontec[illegible]ês homens e mais um amarrado. Um [illegible]quid Snake, que está meio furioso com a morte [illegible] está amarrado. O mascarado fala que não conseguiu o dom[illegible]nio da mente do infeliz morto. Para compensar a morte do in[illegible]errogado, ele fala que tem uma boa idéia.

A cena vo[illegible]ente a focar a corr[illegible] mulher em direção ao el[illegible]nake tenta ir atrás d[illegible]as a mulher tenta alvejá-l[illegible]regando toda muni[illegible] elevador des[illegible] não [illegible] fazer mais nada. [illegible]a visão apa[illegible]ta do elevador. Sn[illegible]a em contato [illegible] está vendo alu[illegible]s. Naomi fala qu[illegible] viu foi ap[illegible] interferênci[illegible] do [illegible]

Guarde s[illegible] arma, abra o menu do lado esquerdo e, equipe [illegible]tão que Darpa lhe deu antes de morrer. Este cartã[illegible] de level um, servindo apenas para abrir portas de mesmo level. Abra a porta da [illegible]são e entre novamente; desça para a parte de baixo, [illegible]cê pega uma caixa de munição para a Socom.

Area 06

METAL GEAR SOLID

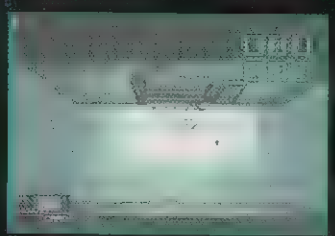
B2 Armory

ITENS

1= C-4
2= C-4
3= Chaff G.
4= Stun G.
5= C-4
6= Munição (Socom)
7= Munição (Socom)
8= Munição (Socom)
9= Munição (Socom)
10= Grenades
11= Grenades

Do lado direito, entre no banheiro (onde você viu o cara reclamando da vida), para pegar mais munição. Siga para cela de onde a mulher saiu, lá você verá uma cena diferente (se estiver jogando a versão americana).

O guardinha vai estar sem roupa alguma (apenas com uma censura...). Na versão japonesa, o cara está com uma cueca samba canção. Espere por outras surpresas! Volte até o elevador, e desça até o **B2**.

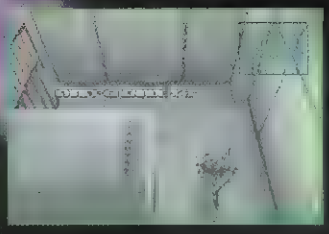


Saindo do elevador, você estará numa área completamente vazia. Nesta área, há seis salas trancadas, onde estão armazenadas armas, bombas etc., em algumas delas você vai poder entrar. Da porta do elevador, siga por um dos dois caminhos logo à sua frente. Antes de seguir (para o ponto **A**, do mapa 1) pelo corredor, equipe o Thermal Goggles. Ele revelará armadilhas (veja o mapa), você pode passar direto ou passar pelo lado, quase junto à parede.

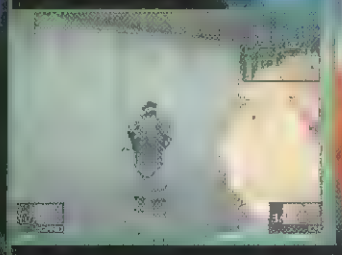
Nota: caso caia na armadilha, é Game Over na hora!

Passando da armadilha, equipe o cartão e entre pela porta da sala do meio (ponto **A**, do mapa 1). Dentro, você vai pegar duas caixas de bombas C-4. Saia da sala e siga para o lado esquerdo da porta do elevador (ponto **B**, do mapa 1).

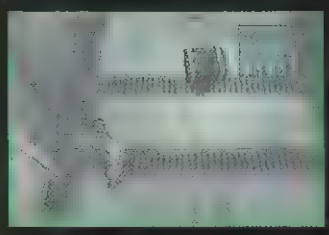
◀ [illegible] na parede do lado esquerdo, seguindo [illegible] endo na parede. Em uma parte, o [illegible] eio oco (para facilitar, use a visão [illegible] e para a parede; a parte que tiver [illegible] de ser destruída; o ponto exato [illegible] e saia de perto, aperte ○ para acionar [illegible] gem.



▶ Dentro [illegible] ta, haverá uma caixa de [illegible] Grenades. [illegible] siga para o lado direito do [illegible] (ponto C, do mapa 1). [illegible] a mesma coisa (use o mesmo esquema para achar [illegible] bata na parede até escutar um som meio oco, ou [illegible] a parede, para localizar a parte escura; ou veja [illegible] é bem mais fácil e rápido).



◀ Repita o mesmo processo, instale a bomba (tanto no [illegible] ão quanto na parede, o importante é que a bomba esteja [illegible] to da parte falsa), saia de perto e a acione.

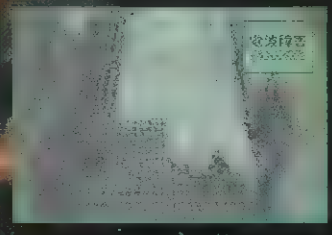


▶ Dentro desta sala, não seja [illegible] fácil demais! Fique parado um pouco [illegible]

◀ [illegible] para ver duas armadilhas, ao lado [illegible] caixa [illegible] Passe na direção do C-4 (para recarreg[illegible] s bombas). Atrás da segunda armadilha, você [illegible] caixa de munição para a Fa-Mas e Socom. [illegible] rapidamente por cima da armadilha. ***Nota:*** é im[illegible] rir estas entradas antes de concluir [illegible] ão, pois quando você voltar (coisa que [illegible] ob[illegible]), h[illegible] rá guardas pelo local que serão alertados com [illegible] s exp[illegible]

▶ Siga para a [illegible] sala, na fileira de baixo (ponto **D**, do mapa). Lá a po[illegible] ara aberta, e dentro você [illegible] ega duas caixas de mun[illegible] a a Socom. Depois, siga [illegible] ra a porta da sala do la[illegible] erdo (ponto **E**, do [illegible]). Equipe o cartão e aprox[illegible] da porta para abri-la.

◀ Dent[illegible] paga duas caixas de granadas. Saia da sala e si[illegible] a parte de baixo, no canto inferior esquerdo, loca[illegible] arte falsa da parede (usando um dos três métodos [illegible] dos), instale [illegible] C-4 e saia de perto (foto).



▶ A entrada vai dar num corredor que [illegible] tem saída, o jeito é fazer uma. Quando chegar na par[illegible] em que o chão é de engradado, fique de frente para a parede do lado direito (ponto **A**, do mapa 2). Instale a C-4 e saia de perto; explodindo a parede, haverá um novo corredor.

Area 06

B2 Armory

METAL GEAR SOLID

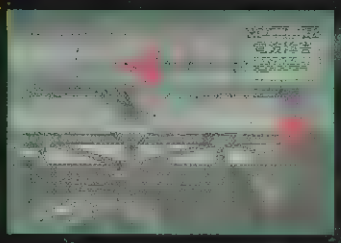
Area 06

METAL GEAR SOLID

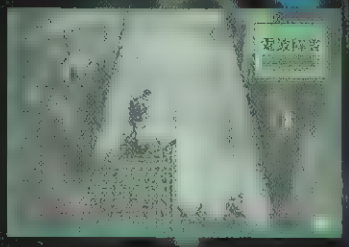
B2 Armory

ITENS

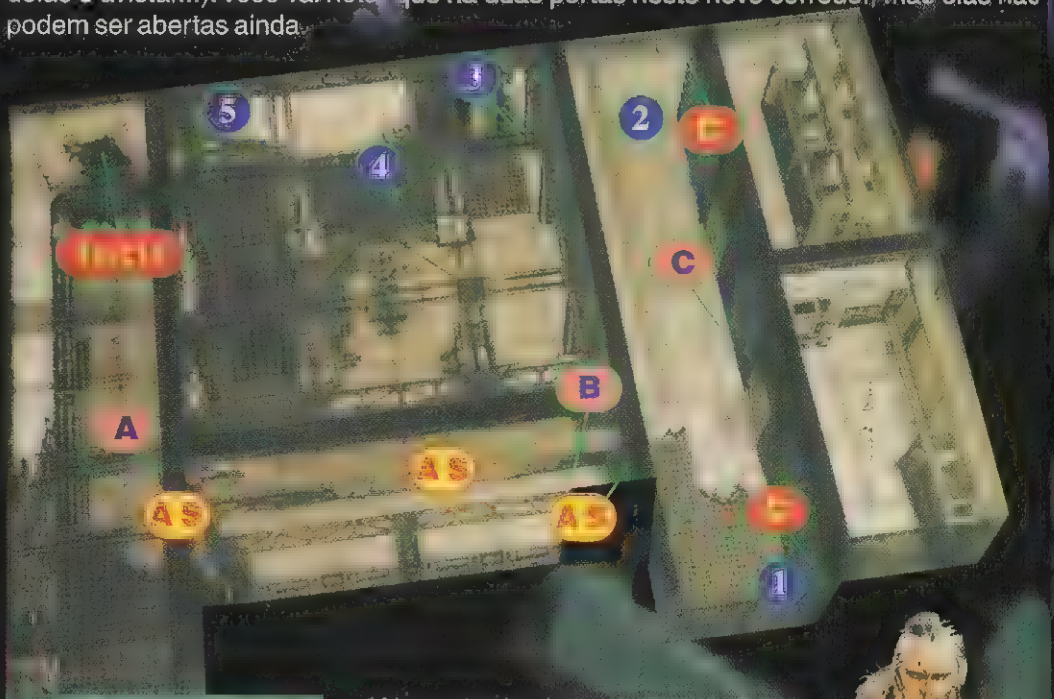
1 = Ration
2 = C-4
3 = Munição (Socom)
4 = Munição (Socom)
5 = Munição (Socom)

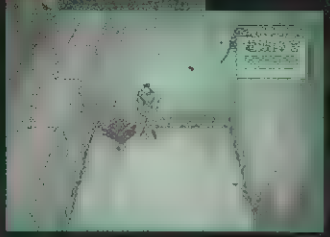


Quase no final do corredor (ponto **B**, do mapa 2), instale uma C-4 na parede de cima e uma no final do corredor (foto). Saia de perto e detone as duas. **Obs.:** é importante que você esteja com todas as quatro bombas C-4, caso tenha usado uma em lugar errado, volte até o local onde você as recolheu que haverá mais.



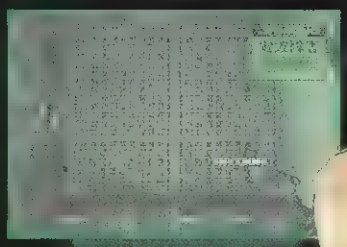
Primeiro, siga para a nova entrada no final do corredor. Quando estiver saindo dela, siga para a diagonal superior direita (ponto **C**, do mapa abaixo), ou a câmera de vigilância vai prejudicar sua [illegible] (lembre-se que o radar está fora de ação, há muita interferência para que ele possa mostrar o perigo). As câmeras estão equipadas com metralhadoras (nem precisa falar o que vai acontecer se uma delas o avistar...). Você vai notar que há duas portas neste novo corredor, mas elas não podem ser abertas ainda.



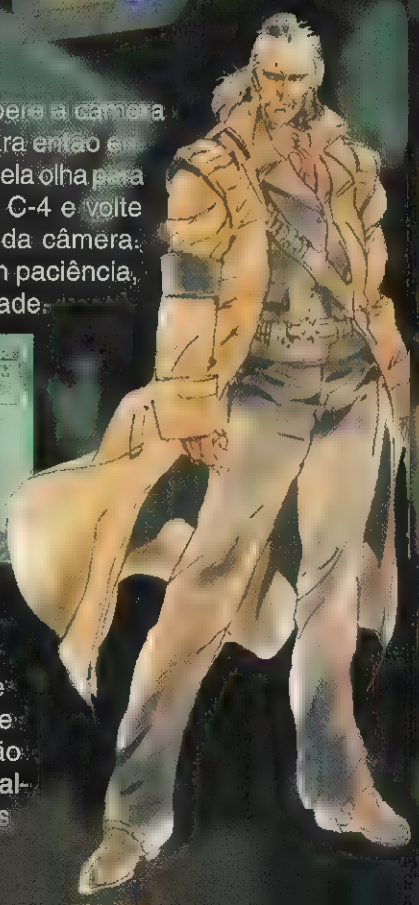


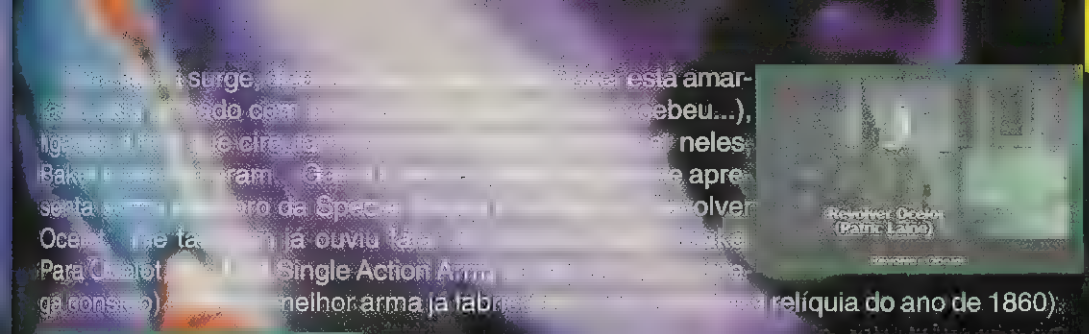
Na parte de cima, espere a câmera virar para a esquerda, para então encostar na parede. Quando ela olha para baixo, pegue a caixa de C-4 e volte para a parede embaixo da câmera. ***Nota:*** se não estiver com paciência, use logo uma Chaff Grenade.

Lá embaixo, há uma caixa de Ration, só vá pegá-la se estiver precisando. Volte para o corredor anterior, saque a arma e deixe a Ration equipada no menu.

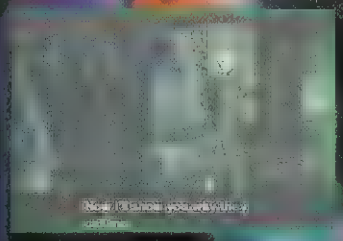


A nova área tem cinco pilares, Snake vê um senhor amarrado no pilar central, ao qual pergunta se ele é Kenneth Baker, presidente da Arms Tech. Ao tentar ajudar, o homem fala para não se aproximar. Snake percebe que há bombas C-4 e alguém atira de trás do pilar. Sorte ter bons reflexos.





[illegible] surge, [illegible] está amar- [illegible] do com [illegible] ebeu...), [illegible] e cir[illegible] neles, Bake[illegible] ram. [illegible] e apre- senta [illegible] ro da Spec[illegible] olver Ocel[illegible] e ta[illegible] já ouviu fa[illegible] Para Ocelot, [illegible] Single Action Arm[illegible] ga cons[illegible] melhor arma já fabr[illegible] relíquia do ano de 1860).

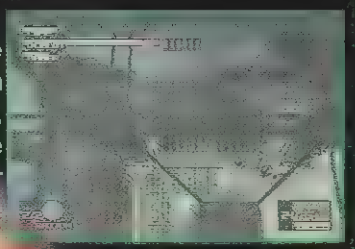


◀ Ocelot diz que seis balas [illegible] suficiente para matar qualquer coisa que se mova, e ele está disposto a mostrar por que o chama de Revolver. Depois da fala, Ocelot diz "saque", e tem início à batalha.

REVOLVER OCELOT

IMPORTANTE

Nãos tocar nos fios que [illegible] o pilar central, ou já era!
Não usar as bombas C-4 [illegible] as granadas, isso pode afetar as bombas no pilar central, fazendo com que [illegible] explosão.



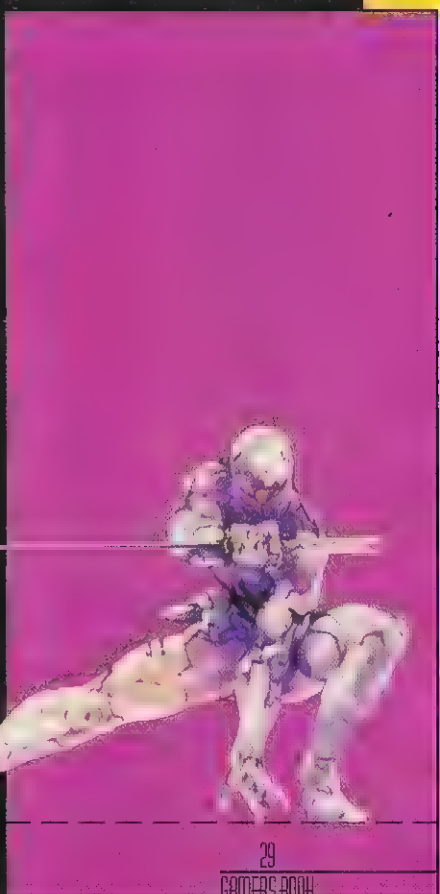
▶ Deixe a Ration acionada no [illegible] para evitar sua morte quando o life zerar). Puxe sua a[illegible] ndo, em busca de Ocelot. Tome cuidado c[illegible] a sala, ande apenas pelas laterais. O e[illegible] atirar e sair da rota do projetium, pois a [illegible] gir você (o para sabe realm[illegible] sempre desviando dele e [illegible] para [illegible] do sua [illegible] balas se gastarem (veja o marcador de bala[illegible] ao [illegible] u life), é a hora de pegá-lo.

◀ Ele vai fi[illegible] ado em algum pilar para recarregar a arma. [illegible] perto dele e desça a bala (não é tão difícil). [illegible] ndo-o e atire, basta ficar assim que [illegible] tempo. Se sua munição se esgotar, [illegible] as na parte de cima (veja o mapa do [illegible] ção caso vá pegar a que está perto dos fios.

▶ Derrotando C[illegible] ela ainda pretende dar um ti[illegible] certeiro em você. Dura[illegible] aque, algo passa rapidame[illegible] te por ele e lhe corta m[illegible] to corta os fios que [illegible] am Baker, antes das exp[illegible] e C-4. A explosão m[illegible] Ocelot contra a parede. [illegible] enas olha.

◀ O vu[illegible] a sua identidade visual, uma espécie de máquina [illegible] Ocelot pega sua mão (não pelo fato de ser parte do [illegible] rpo, mas sim porque a mão está segurando sua a[illegible], e vai embora, prometendo se encontra [illegible] ente. Snake aponta a [illegible] ma, mas...

▶ ... O ninja (só um nome provisório [illegible] enas olha para ele dizendo que gostou de você, e que não tem nome... Baker recobra os sentidos. O ninja fica fora de controle e usa sua camuflagem, saindo em disparada.



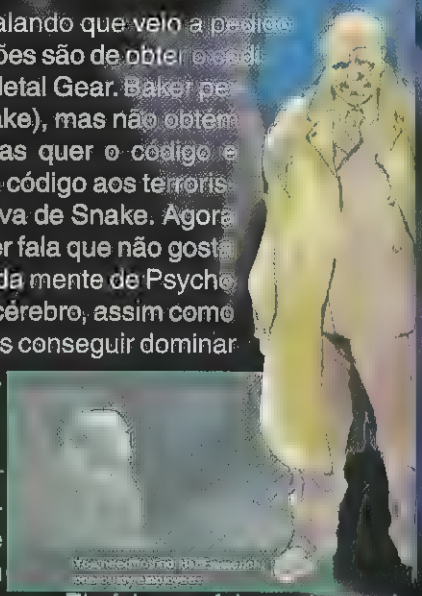
Area 06

B2 Armory

METAL GEAR SOLID

B2 Armory

Snake ajuda Baker, falando que veio a pedido de Darpa, mas as intenções são de obter o código que pode impedir o Metal Gear. Baker pergunta quem é você (Snake), mas não obtém respostas. Snake apenas quer o código e Baker revela que falou o código aos terroristas, para aumentar a raiva de Snake. Agora os terroristas podem usar as bombas nucleares. Baker fala que não gosta de luta, e que conseguiu resistir ao poder de controle da mente de Psycho Mantis, pois foram feitos implantes cirúrgicos em seu cérebro, assim como no de Darpa. Com tal implante, não era possível Mantis conseguir dominar a mente dos dois (algo contrário do que Darpa disse, estranho, não?)



Snake pergunta o que ouve com seu braço, Baker responde que está quebrado. Baker pergunta se o chefe Darpa está bem, Snake simplesmente responde "morto"!Baker fica revoltado e desce a pancada em Snake, que diz não ter nada a ver com a morte de Darpa. Ele fala que foi um ataque do coração... Snake pede o cartão Pal, mas Baker fala que não está com ele, está com uma mulher soldado que tentou ajudá-lo. Snake começa a suspeitar de que a ela seja a secretária de Roy. Baker fala que a conheceu através do Codec (quando estava em fuga). Snake lhe pergunta a freqüência da mulher, mas Baker diz que esqueceu. Sem alternativa, Snake não sabe mais o quê fazer, então Baker pede para ele procurar Hal Emmerich, um de seus empregados, que teve participação no desenvolvimento do projeto Metal Gear Rex. Ele talvez possa ser capaz de impedir o lançamento dos mísseis nucleares do Metal Gear. Snake pergunta onde se encontra este Hal Emmerich, Baker fala que ele deve estar em um laboratório de desenvolvimento, dentro desta mesma base, ao norte.

Snake fala que não entende por que o Metal Gear foi criado, Baker explica tudo. O desenvolvimento de combustível nuclear tornou-se um grande problema, não tendo jeito de se desfazer dele e do plutônio, mesmo nos dias de hoje. Snake ainda pergunta se Baker já viu um armazém cheio deste material. Baker fala que não, que tambores e tambores de desperdício nuclear são empilhados, porque não há lugares adequados para guardar o material, sendo que as pessoas que trabalham com este material nem sequer fazem um trabalho bem feito.

Eles simplesmente fecham as tampas dos tambores e guardam em qualquer lugar. Muitos dos tambores são corroídos com o desperdício dos vazamentos. Isso prova que há um grande mercado negro de materiais nucleares.

Baker também fala que com o fim da Guerra Fria, muitos engenheiros russos ficaram desempregados e que há muitos cientistas que precisam de materiais nucleares para fazerem bombas. Russia e China mantém uma presença significante, e o completo desarmamento nuclear é uma impossibilidade. Para manter a política de empreendimentos, foi preciso desenvolver uma arma de grande poder e é aí que entra o Metal Gear.

Pouco depois, Baker entrega um disquete a Snake, neste disquete estão todas as informações necessárias para deter o armamento da super máquina. O disquete é uma cópia única, e mesmo as pessoas que torturaram Baker, não sabem da existência deste disquete. Ele pede para entregar para Jim, o chefe de Snake e ainda lhe entrega mais um cartão de acesso (level 2). Snake pergunta se Baker pode andar, ele responde que não. Mais uma pergunta é feita a Baker, se o ninja era o ninja que

[illegible] pela Fox-Hound, e que Snake deveria [illegible] sua companhia deve parar, o inespe- [illegible] e parecido com o qual matou Darpa [illegible] Baker pouco depois.

[illegible] contato com Roy, notici- [illegible] Roy fala que não tem idéia). Snake pe[illegible] sabe, sem mentir para ele; Naomi entra [illegible] que foi um ataque do coração [illegible] vez causado por enven[illegible] Roy fala que Snake e Meryl devem trab[illegible] Mei Ling entra na conversa [illegible] radar não vai funcionar enquanto ele es[illegible] as muito fechadas, ela fala pa[illegible] desta área.

Mas antes, Sna[illegible] nta a Naomi sobre o ninja. Ela não responde, deixa[illegible] Snake com suspeitas de que ela trabalha para a Fox-Ho[illegible]

Agora você tem dois objeti- [illegible] procurar Meryl e Hal Emmerich. Pegue as munições [illegible] não tenha pego) e volta para a área do elevador (veja [illegible] a 3). ***Nota:*** toda vez que enfrentar um inimigo pode- [illegible] caso os chefes de algumas áreas), o inventário [illegible] personagem vai ficando com maior capacidade de [illegible] mais itens e seu life aumentará um pouco mais.

Ao chegar [illegible] do elevador, tome [illegible] cuidado, pois [illegible] ac[illegible] ovimento pelo loc[illegible] três guardas, [illegible] m os outros vão a[illegible] o importa se [illegible] último vê-lo, outros [illegible] as vão apare- [illegible] ão...). Siga [illegible] primeira sala (p[illegible] A, do mapa [illegible] granada[illegible] quiser) e siga para a próxima sala ([illegible] a 3).

Dentro dela você pega três caixas de munição (se esti- ver precisando). Siga para a sala ao lado (ponto **C**, do mapa 3). Equipe o cartão e entre, note que um pouco antes das três caixas de itens há duas linhas vermelhas no chão. Use o Thermal Goggles para ver duas faixas vermelhas (se quiser, use o cigarro... mas ele faz mal). Passe deitado até o outro lado. A caixa do meio é a metralhadora Fa-Mas.

Area 06

B2 Armory

METAL GEAR SOLID

ITENS

1= Munição (Fa-Mas)
2= Fa-Mas
3= Munição (Fa-Mas)

OBSERVAÇÃO

O mapa ainda é o mesmo, os itens pegos anteriormente (noutro mapa) estarão disponíveis. As armadilhas vão estar no mesmo lugar, contando apenas com a presença de guardas. Vamos indicar apenas os itens que não podiam ser pegos antes.

Area 07

Tank Hangar

METAL GEAR SOLID

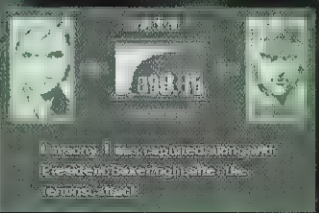
as caixas nas laterais são munições para a mesma; volte abaixado. ***Nota:*** caso toque os raios, o alerta vai atrair os guardas até você.

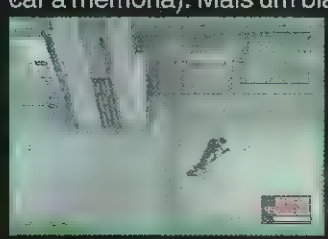
▶ Se quiser, vá pegar mais algumas C-4 na sala do meio, da primeira fileira (ponto **D**, do mapa 3). Siga para o elevador (ponto **E**, do mapa 3), mas fique atento ao radar para saber onde estão os inimigos. Não é difícil, mas também não vai ser fácil.

◀ Chegando lá, chame o elevador (aperte o ○ duas vezes no painel para ele vir mais rápido), caso alguém esteja chegando, esconda-se atrás de alguma parede pela qual o elemento não passe perto. Então, depois que a barra estiver limpa, siga para o elevador e suba para o primeiro andar (1). ***Nota:*** se alguém o vir, uma das alternativa mais fáceis para escapar é voltar até a entrada da área anterior e voltar para cá novamente. Mas caso esteja com preguiça (é, tem desculpa pra tudo...), use uma Stun Grenade e esconda-se dentro de alguma das salas até as coisas esfriarem. Só mais um toque, não tente matar os guardas (pelo menos não agora), ou você terá de arcar com os riscos.

▲ Chegando ao primeiro andar, use o Codec e coloque a freqüência 140.15. A mulher que fugiu da prisão vai atender (lembre-se de que ela está vestida de guarda...). Meryl só vai lembrar de Snake quando ele mencionardo seu rebolado. Os dois começam a se conhecer melhor, é então que Snake fala que veio ajudá-la a pedido de Roy, seu tio. Desconfiada, Meryl pergunta quem é Snake, ele apenas fala que seu nome não importa, mas a mina se dá conta de que ele é o lendário Solid Snake (grande coisa...).

▶ Após se conhecerem (e Snake elogiar os olhos dela), trocar informações e tal, Meryl vai ajudar. A primeira coisa que ele pergunta a ela é onde está Hal Emmerich. Ela fala que ele se encontra no segundo andar da base ao norte. Meryl vai abrir a porta do primeiro andar (Tank Hangar, para refrescar a memória). Mais um blá, blá, blá sobre um pouco da vida de Meryl, depois Snake pede para que ela não se meta em encrencas. Ela concorda (em termos), e fala que entrará em contato com você mais tarde.





◀ Saindo do elevador, note que está faltando um dos dois tanques. Siga para o lado direito até chegar numa grande porta (porta do mapa acima).

ITENS

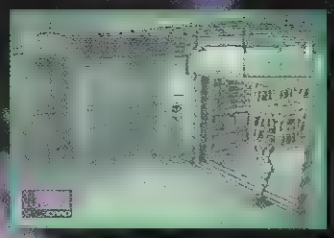
1= Supressor (Socom)
2= Cardboard Box / A
3= Chaff G.
4= Mine Detector

Tank Hangar

Area 07

METAL GEAR SOLID

▶ [illegible] cartão para [illegible] você pode [illegible] para do [illegible] andando de [illegible] o outro [illegible] olhar para [illegible]

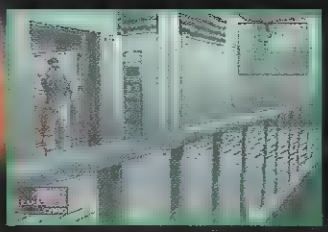


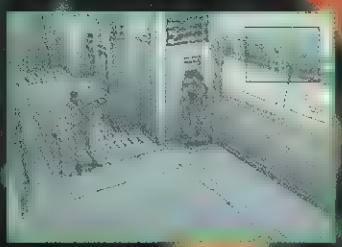
◀ Se o cara [illegible] simplesmente siga rumo à caixa ao fundo. [illegible] esteja dormindo, pegue-o por trás e quebre-lhe [illegible] se quiser, use a Socom. Nesta caixa estará a So[illegible]ssor (um silenciador).

▶ Depois de um [illegible] Codec vai tocar. Ao atendê-lo, Meryl fala que conseg[illegible] abrir o portão. Snake fala para ela não ficar andando muito [illegible] aí, alguém pode pegá-la. Meryl fala que está com o unifo[illegible] antindo-lhe segurança (será?). Antes de Meryl encerrar [illegible], ela fala para ter cuidado ao cruzar o portão, pois a pe[illegible]ea está equipada com raios infra-vermelho, que ao serem [illegible]dos, baixam automaticamente o portão e liberam um gás venenoso. Meryl agora [illegible]rar outras localidades para ver se consegue descobrir mais [illegible]ormações (ela tinha prometido a Snake que não fi[illegible]endo riscos).

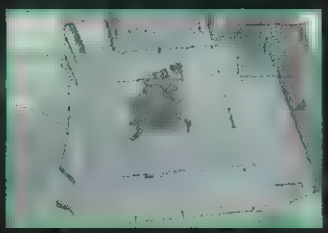
▶ [illegible] para a escadaria do lado esquerdo (rumo ao ponto A) [illegible] o guarda circulando ao redor do tanque [illegible], isso pode lhe prejudicar. Da esca[illegible]rar para o outro lado, então passe (d[illegible]

▶ Use o cartão e entre pela [illegible]meira p[illegible] Lá de[illegible] você pegará a Cardboard Box A e uma [illegible]a de [illegible] Grenade. Pegando os dois itens, saia e siga [illegible] a [illegible] (rumo ao ponto C, do mapa 4), mas use a [illegible]rime [illegible] pessoa para ver se o guarda que ronda no and[illegible] de c[illegible] não se encontra lá.

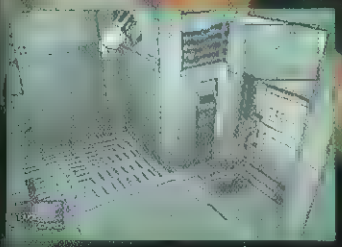




▶ [illegible]orta (que estava aberta quando você [illegible] por [illegible] pri[illegible]ira vez). Encoste-se (foto) e espe[illegible] [illegible]mar. Se quiser, use a Socom (lembre[illegible] ela está equipada com um silenciador) e dê d[illegible] gua[illegible];...



▶ ...ou vá no [illegible] quando ele virar de [illegible]s. ***Nota:*** se você ficar enc[illegible]oto anterior), o guarda [illegible] o avistará, a não ser qua[illegible] virar para o outro lad[illegible]



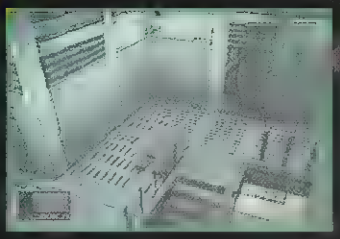
◀ Siga p[illegible]orta perto de onde está a câmera de vigilância (fo[illegible]uipe o cartão e espere a câme... (ha, você [illegible]sabe o [illegible]zer...)

▶ Dentro desta sala, você encontrará o Mine Detector (muito importante). Faça o caminho de volta até a grande porta que Meryl abriu para você.

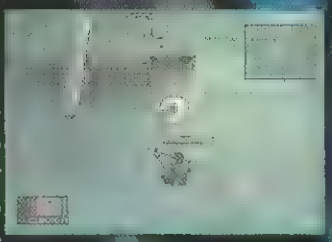
Area 08

Canyon

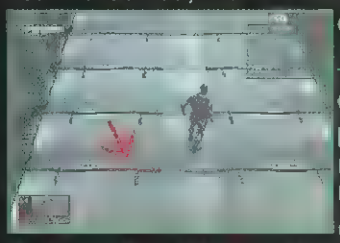
METAL GEAR SOLID



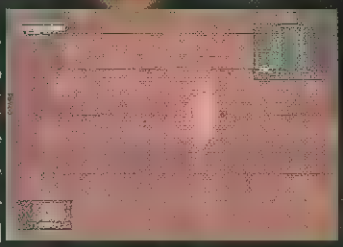
Se quiser fazer um teste, equipe a Cardboard Box e espere a câmera virar, então fique onde ela possa vê-lo. Quando ela virar para onde você está, nada vai acontecer (o cara que a monitora deve ser burro que dói). Mas você não pode se mexer enquanto estiver no raio de visão dela.



Contra os inimigos também funciona, mas apenas uma vez. Se você não tiver alternativa de fuga, camufle-se de caixa e fique parado. O guarda vai observá-lo por um instante, indo embora em seguida. Se ele voltar novamente e você estiver parado do mesmo jeito, ele vai virar a caixa e ferrar você... no tiro! Quando estiver com as outras caixas (que você confere as localizações delas mais adiante em nossa estratégia), fique alternando-as para não ser descoberto, ou seja, use uma e espere o guarda ver e ir embora; use outra e o guarda vai ficar na dúvida, indo embora. Não funciona sempre, mas é uma alternativa em certas ocasiões.



Cruzando o portão aberto por Meryl, o Codec vai tocar (atenda se quiser). Ela vai falar que se você tocar em algum raio a porta vai se abaixar, trancando você, liberando um gás venenoso. O local parece normal, mas as aparências enganam. Use o cigarro e aproxime-se das linhas de [illegible] do chão (como mostra a seta). Chegando perto com o cigarro aceso (equipado), a projeção dos raios vai ser revelada. Os raios ficam [illegible] e descendo (maravilha!). Usando o cigarro, você pode ver cada raio, conforme for avançando.

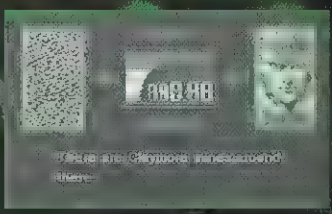


Para não se dar mal, use o Thermal Goggles, ele vai revelar todos os raios que há na tela, mas vai complicar quando você for passar por eles. Usando o cigarro fica mais fácil passar pelos raios. O esquema é chegar perto das linhas que dividem o chão, espere o raio subir e passe, parando na divisa entre a linha à frente e a que você passou. Repita a operação até chegar ao outro lado. Caso queira usar o Thermal Goggles, seja atencioso ao passar em cada raio, [illegible] a tela fica toda vermelha, complicando a visibilidade. A [illegible] desvantagem do cigarro é que seu life vai se esgotando [illegible] pouco. ***Nota:*** preste atenção nos raios, cada um deles se movimenta em velocidades variadas caso toque em qualquer um deles, é Game Over!

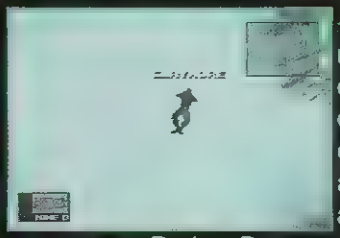
Chegando ao outro lado, equipe o cartão [illegible] grande portão (rimou!!).

ITENS

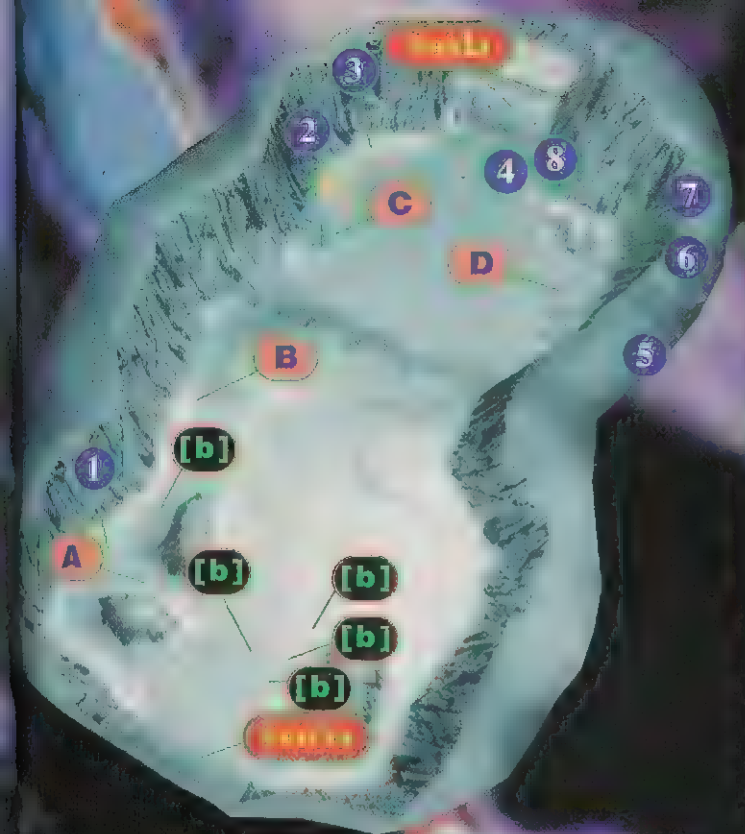
1= Ration
2= Chaff G.
3= Grenades
4= Ration
5= Grenades
6= Grenades
7= Chaff G.
8= Ration



Do lado de fora, ao se movimentar, o Codec vai tocar. Atendendo-o, ninguém vai aparecer no visor, mas uma voz vai lhe comunicar que a área a sua frente está minada com Claymore. Snake pergunta quem é o estranho, que não se revela. A voz misteriosa pede apenas para ser chamado de Deepthroat, mencionando ainda que um dos tanques vai ataca-lo. No final, Snake pergunta por que ele o está ajudando. Deepthroat responde que é um fã.



Use o Mine Detector para as bombas serem mostradas no radar. Para desarmá-las, arraste-se até elas e passe por cima, desta forma Snake vai pegá-la (dando mais um novo item para o seu arsenal). Para localizar as bombas com mais facilidade, equipe o Thermal Goggles. Lembre-se, perto destas bombas, ande deitado ou... BOOM! Colete todas as bombas no campo [illegible] (mapa). Siga para a esquerda (ponto **A** do mapa) e pegue uma Ration. Pegue a bo[illegible] que est[illegible] entre as pedras (mapa).



▲ ...E manda um aviso para Snake, que quase não fica vivo para captar a mensagem.

▲ Indo mais a frente, o tanque que havia sumido vai aparecer. Uma voz diz que você não é bem-vindo ao território de Raven. Vulcan Raven mostra sua face...

Canyon

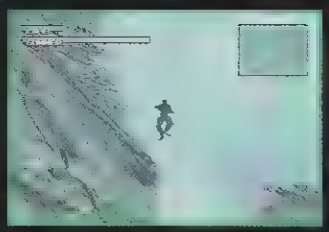
Area 08

METAL GEAR SOLID

IMPORTANTE

Não [illegible] muito distante do tanque [illegible] levar tiro de canhão).

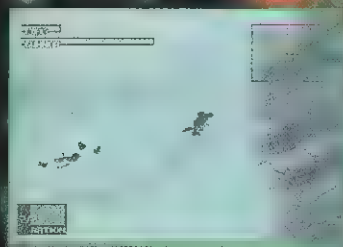
▲ Após falar com Raven, o tanque vai permanecer parado. Dê a volta na pedra (seguindo pelo ponto **A**, do mapa). O canhão do tanque vai ficar mirando para você não importa onde esteja. O [illegible] só vai entrar em ação quando tentar se aproximar.



▶ Ficando do lado esquerdo (passando pelo ponto A), siga deitado perto do [illegible]). Raven vai dar um tiro de canhão em sua direção [illegible] se você [illegible] baixado pelo lado esquerdo, o tiro [illegible] chocar contra a inclinação mais a frente.

▲ Siga até a ponta da inclinação (foto), quando Raven der mais um tiro, esteja o mesmo se chocar contra a inclinação. Então [illegible] correndo para trás da [illegible] a frente (ponto **C**, do mapa).

▶ Um guarda vai sair e metralhar você [illegible] completamente [illegible] junto à muralha [illegible] não ser acertado [illegible] e as granadas. Assim que o tanque começar a [illegible] correndo na direção dele e [illegible] uma granada (em cima de onde se encontra o guarda na metralhadora, para ser mais exato).

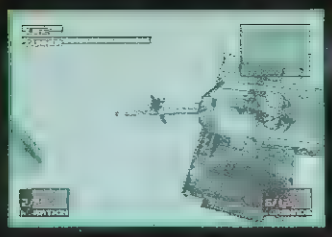


◀ Jogado apenas uma granada certeira, em cima de onde se encontra o guarda, arrancará metade da energia do chefe (tá, vamos falar blindagem do tanque...).

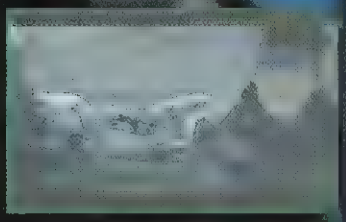
Area 09

METAL GEAR SOLID

Nuke Building

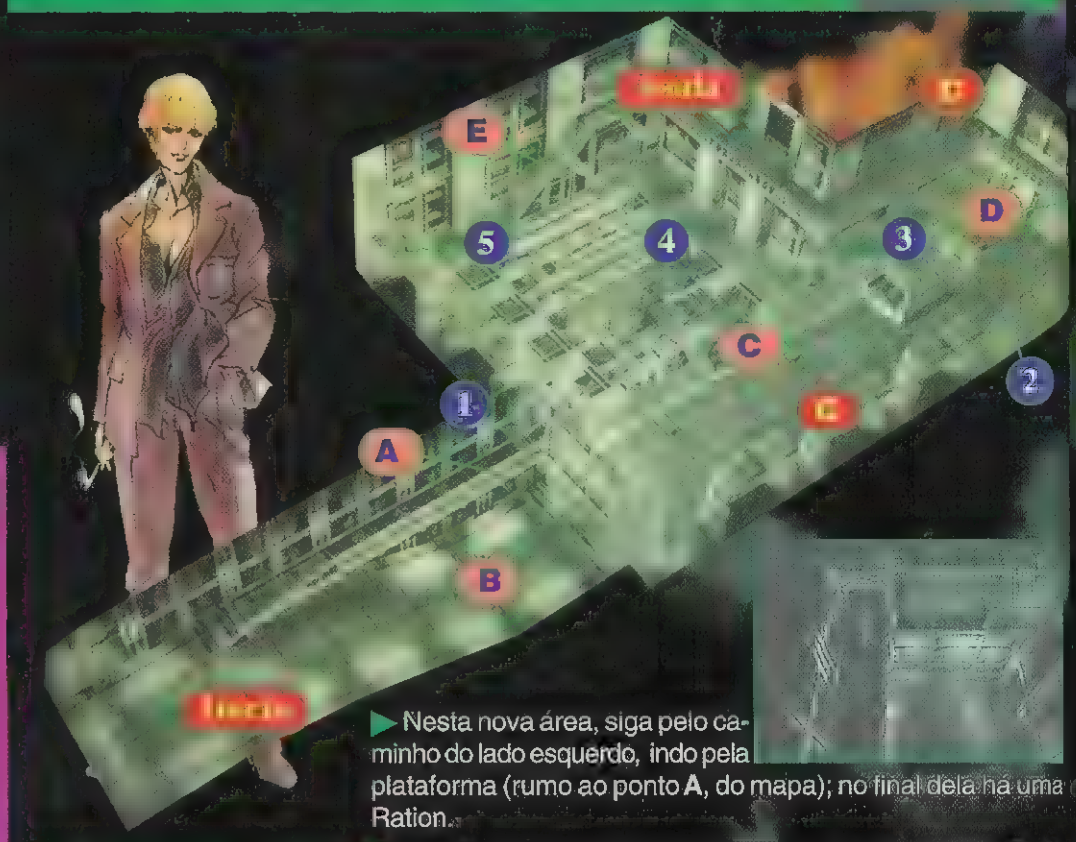


Fique atento quando chegar perto do tanque. Raven pode tentar passar por cima de você, arrancando-lhe uma boa porcentagem do life. Depois que o primeiro guarda voar, fique acompanhando o tanque. Acerte mais uma(s) granada(s) no segundo guarda e já era!



Snake consegue o cartão de acesso level 3. No tanque, Raven ainda está vivo, noticiando ao seu chefe que Snake pegou o cartão (foi tudo armado) e que ele está seguindo para a base norte.

Raven planeja um segundo encontro. Devido às suas tatagens, Raven pode controlar os corvos (será que realmente podem existir corvos no Alaska?). ***Nota:*** depois da batalha, equipe o cartão e volte para pegar os itens (veja localização no mapa). O item número dois, indicado no mapa, encontra-se dentro de uma pequena abertura na muralha, entre deitado para pegá-lo.

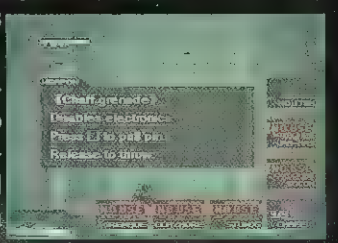


ITENS

1= Ration
2= Munição (Fa-Mas)
3= Munição (Socom)
4= Chaff G.
5= Grenades

Nesta nova área, siga pelo caminho do lado esquerdo, indo pela plataforma (rumo ao ponto **A**, do mapa); no final dela há uma Ration.

Volte e tome o caminho de baixo (indo para o ponto **B**, do mapa), deite-se e rasteje por baixo da porta, tomando cuidado com algum guarda que possa aparecer. Do outro lado, Roy vai entrar em contato, dizendo para não usar armas. Naomi vai explicar que o local há ogivas nucleares. Para maiores informações, Roy dá a freqüência de alguém que pode lhe explicar melhor, Natasha Romanenko. Sua freqüência é 141.52, mas isso fica por sua conta.



Antes de prosseguir, dê uma visualizada no local. Há apenas três guardas no e algumas câmeras. Abrindo o menu do lado direito, você notará que todas as suas armas não poderão ser usadas, com exceção da Chaff Grenade. É preferível que você não tente matar nem um guardinha, pois caso seja

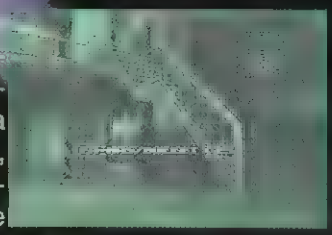
Nuke Building B1

Area 10

METAL GEAR SOLID

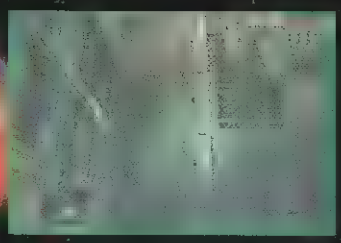
[illegible] saídas [illegible] venenoso vai ser liberado. O único jeito de [illegible] vida é [illegible] der-se, até eles perderem completa- [illegible] quanto isso acontece, seu life e a [illegible] gotando.

[illegible] entar a câmera do lado direito e siga em [illegible] caminhão (em direção ao ponto C, do [illegible] dois guardas tomarem suas direções, abrindo [illegible] você. Suba no caminhão e abaixe-se atrás da [illegible]



▶ Espere os guardas passarem. Desça e siga para a pa[illegible] baixo da escada do lado [illegible]ito (foto). Lá você vai pegar muni- ção para sua metralha[illegible]a-Mas. Do lado esquerdo (embai- xo da plataforma), [illegible] pela munição para a Socom. Uma das alternativas, é subir pela escada do lado direito (ponto **D**, do mapa). Tome cuidad[illegible] câmera de vigilância na pare- de do outro lado. Espere [illegible] aparecer e ir embora, jogue uma Chaff Grenade e siga p[illegible] parte de trás da caixa. Então é só chegar ao elevador.

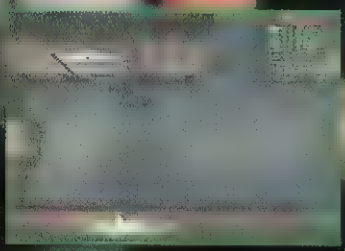
▶ [illegible]tra alternativa que pode ser seguida, é você ir para o lado esquerdo, em direção a escada que se encontra lá [illegible] **E**, do mapa). Tome cuidado com o guarda que faz o [illegible] trajeto. Não pise na parte engradada, perto das [illegible] das ogivas, isso pode atrair o guarda. No final do ca[illegible] [illegible]ada), há uma caixa de Grenade.



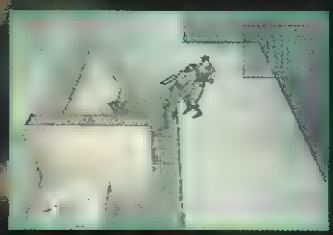
▶ Seguindo para frente da esca[illegible] outra caixa de Chaff Grenade, no es[illegible] e [illegible] pilar, só tome cuidado com [illegible] pode estar passando pelo local); lembre-se de não pisa[illegible] parte engradado.

▶ Suba [illegible] uma olhada para ver onde o guarda [illegible]ento. Se ele estiver parado lá na ponta [illegible] corredor, na direção da câmera de [illegible] andar. Suba imediatamente e cha- me [illegible]

▶ Caso o guarda [illegible] vindo, fique parado na parte plana da escada, junto [illegible]ede. Permaneça deitado para que o guarda do and[illegible]aixo não o veja. Espere [illegible] dois se deslocarem pa[illegible]ro lado, para então [illegible] subir em segurança. De[illegible] elevador, desça para [illegible]co 1 (**B1**).



◀ Saindo [illegible]vador, vá para o final do corredor do lado esquerdo [illegible] pela porta do banheiro (foto).



▶ Dentro, você verá um guardinha tirando água do joelho. Chegue por trás dele e quebre-lhe o pescoço, ou use a Socom. **Obs.**: diferente da versão japonesa, você vai notar que na parte baixa do inimigo, dentro do banheiro, há uma censura.

ITENS

1= Ration
2= Stun G.
3= Munição (Nikita)
4= Munição (Nikita)
5= Nikita
6= Munição (Socom)
7= Munição (Fa-Mas)

Area 11

Nuke Building B2

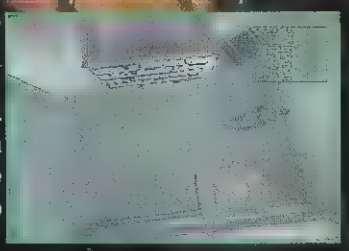
METAL GEAR SOLID

▲ Vá para o fundo, para pegar uma Ration (foto). Se esperar cerca de um minuto, outro guarda vai entrar no banheiro.

▲ Saia do banheiro e siga para a porta rente ao elevador (equipe o cartão).

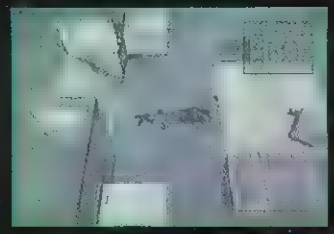
◀ Dê um fim no cara, então você poderá passar pela tela tranqüilamente sem se preocupar.

▶ Ao entrar na sala, vire para a direita, onde você encontrará uma caixa de Stun Grenade. Volte e entre na primeira sala do lado direito (um pouco mais abaixo de onde você está).



◀ Lá você pega a Nikita Launcher e duas caixas de munições para a mesma.

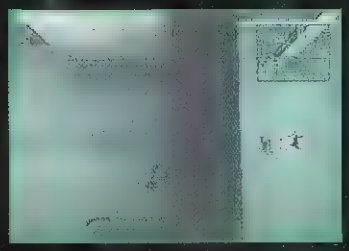
▶ No centro do salão, você pode pegar munição para a Socom neste ponto (foto).



◀ Se precisar de munição para a metralhadora Fa-Mas, entre debaixo da mesa (foto). Pegando todos os itens, saia da sala e volte novamente para o elevador, seguindo para o bloco 2 (**B2**).

ITENS

1= Ration
2= Gas Mask
3= C-4
4= Grenade
5= Grenade
6= Munição (Nikita)
7= Munição (Nikita)
8= Chaff G.
9= Ration



◀ Fora do elevador, siga em linha reta e esteja com o cartão equipado, para poder entrar por uma porta (ponto **A**, do mapa). Mas antes, encoste-se na parede do lado direito, para ver alguém.

◀ Após cruzar a segunda porta, um gás amarelo vai tomar o local.

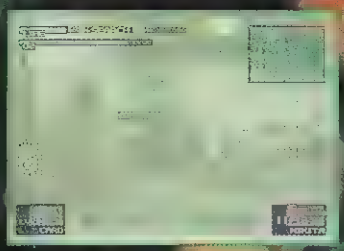
Nuke Building B2

Area 11

METAL GEAR SOLID

▲ Mais adiante da segunda porta [illegible] corredor está eletrificado! Deepthroat vai entrar em contato dizendo que [illegible] e o chão eletrificado (lógico). Ele fala a Snake para destr[illegible] prosseguir. Snake fala que não sabe como fazer tal coisa. Deepthroat fala para usar os [illegible] teleguiados (da Nikita).

▶ Equipe a Nikita e dê um tiro, aperte e mant[illegible] pre[illegible]nado o botão ▲, para ter uma visão do [illegible] não ande pelo corredor antes de destruir o [illegible] ou [illegible]% de [illegible] life va[illegible]ndo to[illegible]



▲ V[illegible]do [illegible]querdo (ou para o lado direito, se estive[illegible] a visão do míssil; mais fácil ainda, o ponto **B**, do mapa).

▶ Depois dobr[illegible]ente para a direita, segui[illegible] grudado à parede, par[illegible]s câmeras de vigilân[illegible]om metralhadora. Já no fin[illegible]re à esquerda e entr[illegible] porta aberta, dobrado à dire[illegible]ovamente. Então gu[illegible]míssil de en[illegible] ao gerad[illegible]

◀ Se v[illegible]tou antes da sua barr[illegible]igênio chegar até a me[illegible]ntre pela primeira porta para pegar uma Ration (se [illegible]sar). Saia e desça o corredor até a terceira [illegible] usa[illegible]uma Chaff Grenade no caminho. Entre na [illegible]uando a Chaff estourar, para poder pegar a Gas Mask [illegible] se preocupar com a câmera.

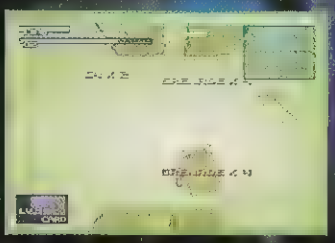
▶ Saia da sala e equipe a máscara de gás. Suba o corredor e equipe o cartão, saindo fora da área de gás para recarregar a barra de oxigênio. Use o cartão e desça o corredor novamente, virando à direita do personagem (ponto **B**, do mapa). Obs.: fique alternando o uso da máscara com o cartão, ou

Area 12

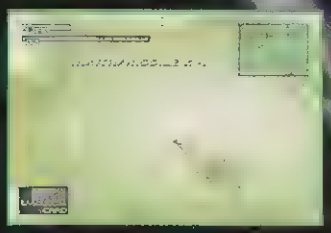
Laboratory

METAL GEAR SOLID

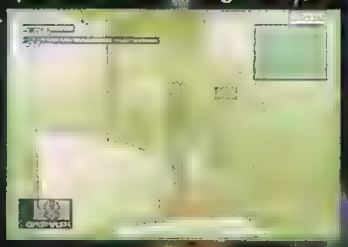
seja toda vez que for abrir uma porta, equipe o cartão, depois que a mesma abrir, coloque a máscara novamente.



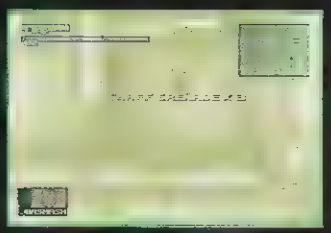
▶ Antes de dobrar à direita novamente (ponto **B**, do mapa), use a Nikita para destruir a primeira câmera do lado direito no corredor seguinte. Dê um tiro e faça com que o míssil se choque com a parede abaixo da câmera (se quiser, permaneça no esquema de usar Chaff Grenades). A primeira porta não pode ser aberta ainda, siga para a porta seguinte. A porta seguinte dá acesso a uma caixa de C-4 e duas de Grenades.



◀ Dentro da nova sala, você pega duas caixas de munição para a Nikita. Saia da sala e destrua a câmera seguinte. Passe direto pela porta (ela não pode ser aberta agora...), vá para onde o gerador foi destruído (ponto **D**, do mapa).



▶ Saia e entre na sala seguinte, passando encostado à parede (ou usando uma Chaff) para não ser avistado pela câmera seguinte (ponto **C**, do mapa).



◀ Lá, você pegará uma Ration e uma caixa de Chaff Grenade. Agora faça o caminho de volta até a saída do primeiro corredor (com as três primeiras portas), mas ao invés de entrar, siga direto (ponto **E**, do mapa); no caminho, lembre-se de usar uma Chaff para tirar a câmera, no final do corredor, de ação.

▶ ... e lembre-se de trocar a máscara com o cartão para poder entrar! Ao seguir para a porta seguinte, dentro da nova sala, você vai escutar gritos e barulhos (Snake é a cara do Gas-O, quando está com a máscara).

◀ Entrando pela porta, você vai sair numa outra sala. Entre pela porta seguinte para sair num corredor, no qual Snake vai ver uma verdadeira carnificina. Avançando pelo corredor, um cara vai aparecer, dizendo "isto... isto é um fantasma"..., e cai morto.

▶ Para ter alguns ângulos de visão diferente, chegue perto dos cadáveres e abaixe-se. Ao lado do terceiro cadáver, pegue a caixa de munição para a Fa-Mas.

◀ Mais a frente, Snake vai avistar um cara erguido por alguma coisa. O homem é lançado ao chão com extrema brutalidade, e fica agonizando até à morte... O ninja tira sua camuflagem e entra porta adentro; siga-o!

ITENS

1= Chaff G.
2= Ration
3= Municao (Fa-Mas)
4= Municao (Fa-Mas)

▶ Dentro do laboratório, o ninja avança para cima de um cientista, deixando o cara "molhado" de medo. Muito assustado, o cientista pergunta quem é o ninja. O ninja pergunta onde está seu amigo... O cientista pergunta do quê ele está falando, quando fala do outro (Snake), que acabou de chegar.

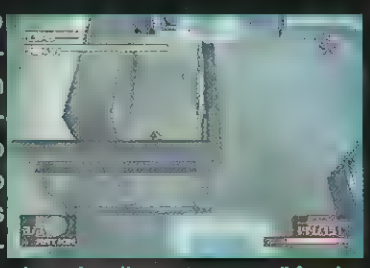
Laboratory

▲ Snake pergunta [illegible] é o ninja (não sabe perguntar outra coisa...). Ele responde que não é inimigo nem amigo, dizendo que veio de um mundo onde palavras não tem sentidos. Ele removeu todos os obstáculos [illegible] Snake) e ele vão travar uma batalha até a morte. Snake pergunta o que ele quer, [illegible] onde que esperou muito por este dia, e que quer desfrutar deste mom[illegible] sem entender nada, diz que está parecendo um de seus animes [illegible] que veio de outro mundo para batalhar com você. Snake pergunta [illegible] E a reposta é que não é nada tão trivial como vingança. [illegible] Snake [illegible] não faz diferença. O cientista entra no armário, para alegria do ninja. Sna[illegible] ala que [illegible] deste homem.

IMPORTANTE

- Não usar armas e bom[illegible] se o ni[illegible] com armas, ele usará a espada, que causa grande dan[illegible]

▲ Antes de co[illegible] correr e atacar, encha seu life (se o [illegible] da metade), deixando a Ration equipada. Na [illegible] batalha, distancie-se um pouco do ninja, [illegible] siga e [illegible] sua direção e dê uma seqüência de três pancadas (botão ○). Se quiser testar a velocidade do ninja, pegue a Fa-Mas e atire contra ele. O cara é o melhor, defende todos os seus tiros numa velocidade incrível (o [illegible] e fod... fora do comu[illegible] Toda vez que você usar ar[illegible] ogo, o ninja vai tenta[illegible] r, dizendo que você nunca usaria armas para uma ba[illegible] poral e coisas assim.



taco[illegible] eiro, fuja sempre q[illegible] ir correndo [illegible] vai aplicar uma se[illegible] de voado[illegible] Conseguindo a[illegible] o ninja com [illegible] a vai muda[illegible] tática de ataque saindo na mão [illegible] que co[illegible] pelo centro [illegible] mantenha-se atento [illegible] ja vai pular em certos pontos). Fique parado na frente dele e volte imediatamente, ele vai aplicar uma seqüência, dando uma recuada após o último golpe; nesta recuada que ele dá, é o momento exato de atacá-lo! Dê uma seqüência e fuja. Se você entrar no corredor de vidro (ponto **A**, do mapa), saque uma arma e estoure os vidros para poder fugir. Pegue a Ration (se estiver precisando).

Laboratory

▶ Para poder pegar o ninja facilmente, use uma Chaff e localize-o antes dela estourar. O ninja vai ficar sem saber onde você está (a visão dele é igual a do acessório Thermal Goggles, captando calor, e como a Chaff libera partículas de calor, o cara fica confuso sem saber onde você está...). Quando ele ficar parado, acerte-o antes que se mova.

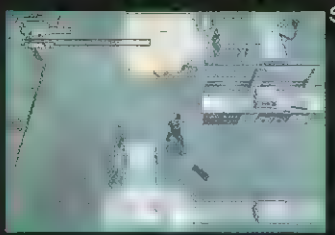
▶ Um erro que pode ser fatal é você correr com uma bomba ou arma na mão, na frente do ninja. Se ele partir para cima de você, ele usará a espada para lhe acertar, e caso acerte, pode dizer adeus para metade da sua barra de life (lembre-se de ficar com a Ration equipada para não morrer quando o life chegar a zero).

▶ Após uma boa seqüência de acertos (e tirar uma boa quantia de energia), o ninja vai usar sua camuflagem.

▶ Antes de ir atrás dele, encha seu life (se ele estiver abaixo da metade), equipe o Thermal Goggles e vá procurá-lo. Caso demore muito para achá-lo (e espancá-lo), ele virá atrás de você. Fique atento pelo cenário, para localizá-lo. Se você usar Chaff Grenades vai ajudar um pouco, se a mesma acabar, pegue uma caixa logo na porta de entrada do laboratório.

▶ Conseguindo mais algumas pancadas, o ninja vai mudar sua tática mais uma vez. Agora ele vai para cima de você, na maior moral! Ele não é tão difícil agora, basta você correr em sua direção, ele vai sumir e aparecer perto de você (isso é, se você ficar parado depois que passar correndo por ele).

▶ Quando aparecer, ele vai dar um soco de direita. O mais estranho é que ele vai ficar falando para espancá-lo mais e mais (não, não é um ato de masoquismo...). Depois de apanhar bastante, o ninja fala que começa a lembrar-se dos socos (?), perguntando a Snake se ele lembra de algo. Continue a espancar o ninja, quando sua barra de life zerar, saia de perto.



▶ Ele vai ficar fora de controle, emanando energia ao seu redor, destruindo os computadores e o que estiver por perto, falando sem parar para espancá-lo mais. Quando ele ficar assim, saque sua Socom e atire nele (se quiser, use granadas). Acerte-o três vezes para finalizar. **Obs.:** não use Chaff G., quando o ninja estiver assim, não vai funcionar!

▶ Acabando a batalha, o ninja pergunta a Snake se lembra dele agora. Snake apenas fala que não acredita, dizendo que ele (o ninja), foi morto na Zanzibar. Mais uma vez o ninja entra numa de suas agonias, batendo sua cabeça contra o chão. Após o cientista dizer "já acabou", o ninja grita de dor, e foge novamente.

▶ Snake entra em contato com Roy, dizendo que o ninja é Gray Fox. Roy fala que é ridículo, ele foi morto em Zanzibar. Naomi entra na freqüência e fala que Gray Fox não morreu. Na época, a Fox-Hound estava testando genes, com o propósito de criar soldados perfeitos, e o corpo de Gray Fox foi

Area 12

Laboratory

METAL GEAR SOLID

[illegible] Roy desc[illegible] Naomi explica que seu predecessor, Dr. Clark, [illegible] começado [illegible]. Snake pergunta onde ele se encontra [illegible] Naomi fala [illegible] de laboratório dois anos atrás. O corpo [illegible] foi [illegible] têm uma nova estrutura chamada [illegible]. Durante [illegible] tipos de drogas para que tudo desse [illegible] intrigado [illegible] mentido [illegible] explo[illegible].

▶ Depo[illegible] comunicação, Snake vai [illegible] tal, pede [illegible] o cientista sair, pergunta [illegible] Hal Emmerich [illegible] para que exatamente o Metal [illegible] desenvolvido.

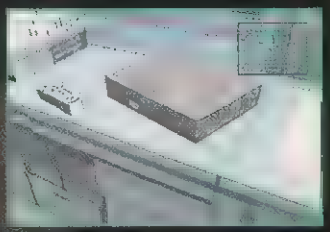
◀ Hal fala que o Metal Gear foi desenvolvido para defesa. Snake fica nervoso e o chama de mentiroso, dizendo que o Metal Gear é uma máquina de matar, e os terroristas planejam usá-lo para lançar mísseis nucleares. Hal desconhecia tal propósito, dizendo que da parte de armamentos não é ele que cuida. Hal não acredita que o Metal Gear foi realmente desenvolvido com fins de ser usado para começar uma nova guerra, podendo leva[illegible] nucleares.

▶ Hal mostra os super comp[illegible]dores que auxiliariam no funcionamento do Metal Gear (teor[illegible]amente). Ele se culpa por ter desenvolvido o projeto, sendo [illegible]e o mesmo vai ser usado para outro propósito. Snake [illegible] onde está o Metal Gear, Hal responde que ele se enc[illegible] torres de comunicações (no subterrâneo) [illegible] parar o Metal Gear, é necessário usar um [illegible] Metal Gear deve ser destruido e passa a a[illegible]dar Snake. Ñão sabend[illegible] proteção de Hal, contra os inimigos, é usando a mesma ca[illegible]agem [illegible].

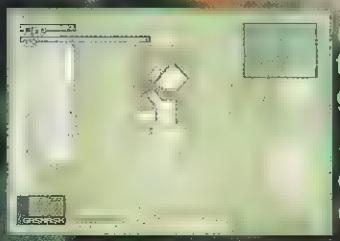
◀ Snake [illegible] em [illegible] com Meryl, para informá-la de que o engen[illegible] (Hal Emmerich) está bem. Quando Snake pergunt[illegible] Meryl se encontra, os guardas a avistam, obrigando a fugir. Snake pergunta o que está acontecendo, mas [illegible]de. Antes de ir embora, Hal lembra Snake de qu[illegible] vestida com o mesmo tipo de roupa dos soldados, ma[illegible] a aleg[illegible] Snake começa a lembrar-se do jeito de Meryl anda[illegible] que ela [illegible] pa[illegible]rás.

▶ Antes d[illegible] contra[illegible] entr[illegible]a o cartão level 4. Por [illegible] Snake [illegible]nho, perguntando se Hal está [illegible] depois ele volta ao normal. Hal Emmerich pede para [illegible] de Otacon, ele também explica o por quê de [illegible]e. Tal nome é relacionado aos animes japoneses [illegible]n assiste sabe que alg[illegible]les são ótimos).

◀ Antes [illegible] ir embora, Otacon fala que sua freqüência é 141 [illegible] entrar em contato quando precisar de alguma info[illegible] do Metal Gear.



▶ O[illegible] também adora um [illegible] sobre a [illegible] de computadores [illegible]tro da sala). Pegue os itens ([illegible] ainda não os pegou) e saia fora, voltando para o corredor de gás.



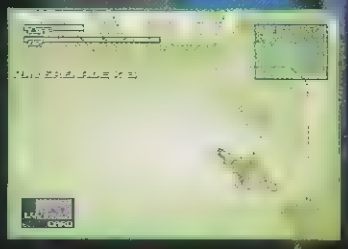
◀ [illegible] uma Chaff para tirar a câmera, ao lado da porta, fora de funcionamento. Saia e siga para a última porta do segundo corredor (ponto **A**, do mapa). Tome cuidado com as

Area 12

METAL GEAR SOLID

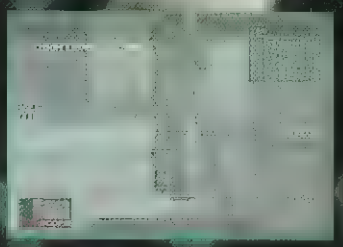
Laboratory

câmeras, fique usando Chaffs até chegar lá. Lembre-se de usar a máscara antes de entrar com o cartão. Chegando até a porta, use o cartão para entrar. Dentro você pega a NVG, saia e volte para o elevador.



▶ Não esqueça de entrar na sala do meio (ponto **B**, do mapa), no corredor rumo ao elevador. Nesta sala, você vai pegar duas caixas de Stun G. Depois siga para o elevador. ***Nota:*** ainda ficou faltando mais uma porta. Lembre-se bem da localização deste local para depois vir pegar o item, que é de grande importância.

▲ No elevador, suba para o bloco 1 (**B1**), seguindo para o banheiro dos homens. Derrote o guardinha e se quiser, espere o outro. Siga para o salão (porta frente à do elevador). Dentro do salão, entre pela primeira porta do lado esquerdo da tela, lá você vai pegar a Cardboard Box B.



▶ Equipe a Scope e tente observar o andar dos guardas (se você não esperou o segundo guarda ir para o banheiro). Aquele que andar rebolando vai ser a Meryl. Se você esperou o guarda sair, ou esperou e apagou ele no banheiro, vai ficar apenas um deles no salão, e este será a Meryl (que dedução!), chegue perto dela.

◀ Ela vai sair em disparada, tente acompanhá-la até o banheiro das mulheres, do lado direito da tela. ***Nota:*** caso você tenha ido ao salão, e um dos guardas o avistar, mate apenas aquele que atirar em você.

▶ Se você conseguiu acompanhar ela, entrando no banheiro, siga para o fundo. Chegando lá, haverá apenas algumas roupas.

ITENS

1= NightVision Goggles
2= Stun G
3= Stun G

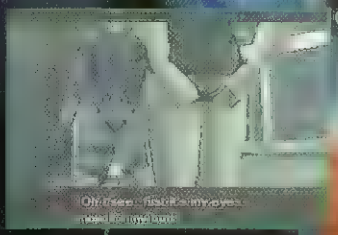
OBSERVAÇÃO

...mo mudando apenas que agora você poderá abrir mais duas portas que não podiam ser abertas anteriormente.

Os itens anteriores ainda se encontram nos mesmo lugares portanto, vamos mostrar apenas a localização dos itens que pode ser pegos agora.

◀ [illegible] do vaso sanitário. Meryl aparece e [illegible] a vez (nada mal para uma novata). [illegible] ciente, a mina vai estar apenas de [illegible] (fiu... fiu....).

▶ Depo[illegible] pouco ma[illegible] co de sua vida [illegible] começa a falar que [illegible] siderado um herói, ele [illegible] não ser. Ele se julga apenas [illegible] um mercenário, ma[illegible] outras pessoas, e blá, blá... Snake pergunta por que [illegible] trou em contato com ele. Ela diz que seu Codec se quebrou durante a fuga.



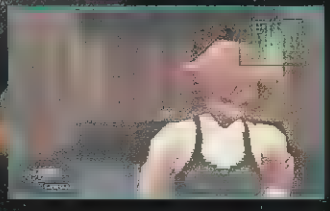
◀ Meryl pergunta se Snake gosta dela (assim, como quem [illegible]tá querendo provocar confusão), Snake fala que ela tem [illegible] traseiro e tanto (ó o cara, aí!). Ela fala que primeiro [illegible]ke elogiou seus olhos, agora seu traseiro (he... he...), [illegible] será a próxima coisa que ele vai gostar?

▶ Snake fala que não teve [illegible]gresso, tendo duas alternativas para parar o lançamen[illegible] mísseis nucleares. Uma é destruir o Metal Gear, ou ter [illegible] códigos de acesso para impedir o lançament[illegible] ela está com o cartão que Baker. Ela p[illegible] é este, mostrando-o a ele. Snake fala [illegible] cartões, agora [illegible] faltam dois. Meryl fa[illegible] de [illegible] possam estar os outros [illegible] Metal Gear. Meryl pede para acompanhar Snake, mas ele fala que [illegible] não tem [illegible]cia em batalhas, por isso, ele não quer metê-la em problemas. Mes[illegible] que vai tomar cuidado; então ela conta sua história (DAMN!). [illegible] criança, sonha em ser um soldado. Seu pai foi morto em ação, e isso [illegible] mais empenho em seus sonhos. Mas agora ela não sabe realmente [illegible]ho. Mais uns blá, blá, blá... depois, Snake dá uma chance a el[illegible]

▶ [illegible] lhadora que ela trouxe, está funcio[illegible] está sem balas, mas mostra uma calib[illegible] Exp[illegible]ss, que achou quando tinha 8 anos. Snake [illegible] S[illegible]om 45, mas ela recusa, dizendo que se sen[illegible] à vo[illegible]ade com sua calibre 50, do que de calcinha (pode uma [illegible]oisa dessas!). Ela fala que a porta da sala do comandant[illegible] é de level 5, ela entrega um cartão do mesmo level [illegible]ke, e ainda pede para [illegible] ele a siga.

▶ Antes de [illegible] vá para o local o[illegible] deixou as roupas joga[illegible] aso sanitário anteri[illegible] uma Ration. Do lado de f[illegible]anheiro, Meryl fala [illegible] está estranho, [illegible]rda[illegible]al. Snake também [illegible] o que aconteceu co[illegible]ica.

▶ Quand[illegible]yl se movimentar, siga-a. **Dica:** para ver [illegible]ncabulada, chegue perto dele e fique olhando para [illegible] vai ficar perguntando o que você está olhando, o que foi (quié que há velhinho?)



▶ Siga para o corredor, ao lado do el[illegible]r. Antes de entrar porta adentro, Meryl vai aparecer ca[illegible]baixa. Olhando para ela, você vai notar que seu rosto ficou vermelho (com um sorriso em sua face). Siga pelo corredor mencionado a pouco, no final dele, equipe o cartão para poder entrar.

Area 03

Laboratory

METAL GEAR SOLID

Area 13

METAL GEAR SOLID

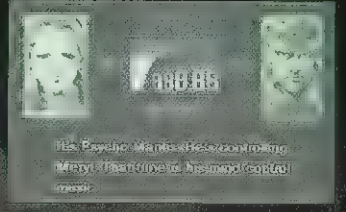
Commander Room

▶ A porta vai dar noutro curto corredor, siga até a porta no final (ponto **A**, do mapa). Meryl vai tomar a frente. Chegando perto dela, sua cabeça começa a doer, ela começa a passar mal.

◀ Ela fala para Snake não se aproximar, e começa a ter visões de estátuas e uma sala. Snake pergunta se ela está legal, pouco depois, ela levanta e fala que está bem, mas suas voz mostra que não. Snake a estranha, principalmente quando ela fala "Vamos lá senhor Fox-Hound, o comandante o espera".

▶ Aperte o ▲, para ver pelos olhos de Meryl. Siga porta adentro, indo para o fundo da sala. Desde já equipe a Stun G. e a Ration.

◀ Indo até a frente da mesa (ponto **B**, do mapa), Meryl volta até a porta. Algo de estranho acontece com ela, fazendo-a puxar sua arma contra Snake. Ela fica perguntando se Snake gosta dela, pedindo para ele a agarre e a ame. O cara fica confuso, vendo a figura de Psycho Mantis por trás da mina. A voz dela se altera de vez, revelando o truque de Mantis.



▶ Antes da batalha, atenda ao Codec. Roy entra em contato desesperado, dizendo que Meryl não está em si. Ele pede para não usar armas contra ela. Naomi explica que Mantis está controlando Meryl com seu poder psíquico. Roy fala para tonteá-la. Saia de perto dele e use uma Stun Grenade para capotar Meryl.

ITENS

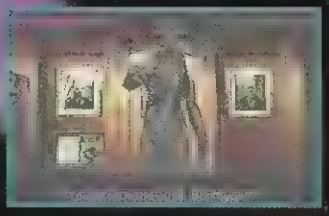
1= Munição (Fa-Mas)
2= Munição (Socom)
3= Ration
4= Munição (Fa-Mas)

Commander Room

Area 04

METAL GEAR SOLID

◀ [illegible] deixa enganar mais pela camuflagem [illegible] não passa de um truque. Mantis [illegible] do que Snake está duvidando da [illegible] errada, he, eh...) de seu poder. [illegible] ção para provar que não é tru- [illegible] Snake. Ele tenta mostrar um pouco [illegible] sado.



● Dica: [illegible] tis for tentar ler a me[illegible] tenha em [illegible] Card outros saves de [illegible] da Konami ([illegible] BS Soccer, Silent Hill, etc.). [illegible] Mantis ler a [illegible] ele vai perguntar se você [illegible] do jogo. Legal [illegible] de toda sua demonstração não parecer impressio[illegible] e, Mantis deixa tudo de lado e parte para a bata[illegible]

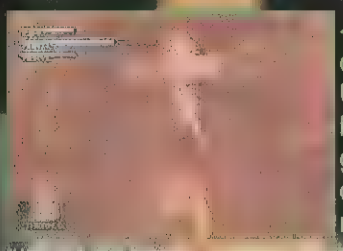
PSYCHO MANTIS

IMPORTANTE

Você não pode permi[illegible] morra, e nem usar bombas.

● [illegible] ao iniciar a batalha, Mantis começa a falar algumas [illegible] e a tela fica escura, com a mensagem "Hideo" es- [illegible] canto superior da tela (não se preocupe, Mantis não in[illegible] você quando estava falando). Troque de controle (co- loq[illegible] controle na entrada do segundo). Quando o jogo [illegible] nde?... Ha, ha, ha... Ha... Que coisa sem [illegible] lará Snake normalmente, mas com um [illegible] de Mantis não terão efeito sobre Snake. **Obs.:** caso não [illegible] uma barbaridade de life e não poderá ser acertado facil[illegible]te. Ele [illegible] poderá [illegible] bombas (caso esteja com uma em mãos), para complicar a sua vida.

● Preste atenção para onde ele vai, [illegible] nele. Toda vez que o acertar, [illegible] vai grita[illegible] eu não acredito", tudo por que ele [illegible] ente. Não conseguindo sabe[illegible] que você [illegible] se [illegible] con- trole um, Mantis [illegible] preve[illegible] os seus [illegible] entos, ou comandos. [illegible] nsag[illegible] vo[illegible] mudou o primeiro con[illegible] segund[illegible] nse[illegible] irá ler a sua ma mente, ou coman- dos... ha coitad[illegible] se de p[illegible] se qu[illegible] r, use a Socom para pegá-lo a longa distância, quand[illegible] começar a usar os objetos da sala. Mas se você é paciente, abaixe- se quando Ma[illegible] os objetos em você.



◀ Quando [illegible] ma boa quantidade d[illegible] das, ele vai começar a [illegible] ua velocidade junto com a camuflagem. Use o Therm[illegible] ggles para saber onde ele está. Caso queira brincar de [illegible] e-esconde, aperte o botão ▲, para enxer- gar pelos [illegible] e Mantis. Caso você use a Fa-Mas (que causa um [illegible] inho mais de dano), não deixe de pegar munição [illegible] superior do lado esquerdo, atrás da está- tu[illegible] do direito [illegible] parte de cima deste mesmo lado, há uma [illegible] ição [illegible] bre-se de ficar d[illegible] lho na sua barra de energia (deixe a Ration equipado [illegible] estiver usando o Thermal Goggles).

● Ao apanhar bastante, Mantis vai ten[illegible] trar na sua mente novamente (a tela fica escura e a mensagem "Hideo" vai aparecer), não troque o controle ainda, deixe do jeito que está até a luta acabar. De preferência, recarregue seu life quando ele estiver abaixo da metade.

Area 13

METAL GEAR SOLID

Commander Room

◀ Arrancando a metade (ou um pouco mais) da energia de Mantis, ele vai ficar sem entender por que não consegue ler sua mente. Para não ficar na pior, ele vai usar Meryl contra você; use uma Stun Grenade ou fique derrubando a mina até ela ver estrelas. Mantis vai dominar a mente de Meryl novamente, fazendo com que estoure seus próprios miolos. Neste momento, não demore muito, se ela morrer, Game Over! Use uma Stun Grenade para a mina dormir. **Obs.:** durante o uso da Stun Grenade, Mantis pode jogar bolas de energia contra você.

▶ Sem Meryl para interferir nos ataques de Snake, Mantis volta ao seu ataque, ainda não compreendendo por que seus poderes não estão funcionando contra Snake. Continue atacando com socos ou tiros de Socom (ou Fa-Mas).

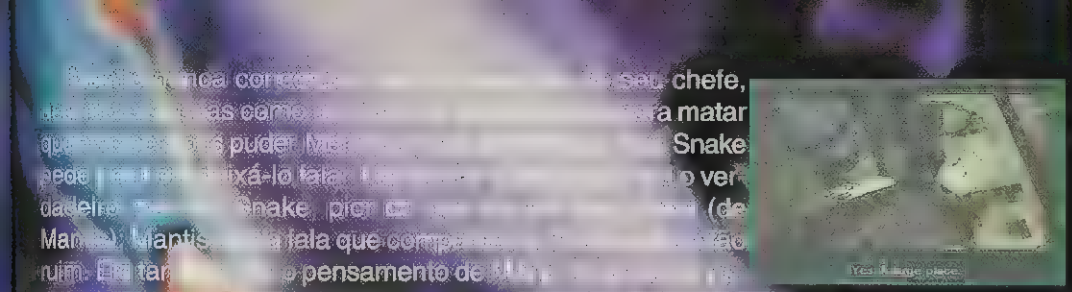
◀ Quando estiver com muito pouco life, Mantis vai usar todos os objetos da sala, mais seus projéteis de energia para acertá-lo. Ele ficará parado de costas para a mesa no fundo da sala.

▶ Dando o último soco, ou tiro, Mantis vai ser jogado por cima da mesa, capotando em cima da cadeira (às vezes ele voa ao lado ou por cima da cadeira).

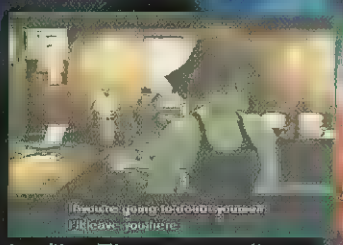
◀ Roy vai entrar em contato e Snake fala que Meryl está bem. Naomi pergunta a Snake porque salvou Meryl; porque ela é sobrinha de Roy Campbell, ou porque Snake está gostando dela. Snake apenas fala que não queria ver uma mulher ser morta na sua frente. Naomi leva em conta que Snake já matou muita gente. Roy intervem na ligação, dizendo que apesar de Snake ter matado muitas pessoas, não quer dizer que ele não tem um coração. Snake fala que tudo bem, Naomi está certa.

▶ Psycho Mantis à beira da morte, começa a falar com Snake. Ele diz que não pôde ler o futuro de Snake. Por sua vez, Snake fala que um homem forte não precisa ler o futuro, ele faz o próprio. Mantis passa a ler o futuro de Snake e Meryl. Ele descobre que você tem de chegar onde o Metal Gear está, e fala que Snake deve seguir pela porta escondida atrás da estante de livros. Fala que o local a seguir é bloqueado por geleiras e manda você ir além das torres de comunicação usando o caminho das torres. Snake pergunta por que Mantis está contando isso. Ele fala que durante seu tempo de vida leu a mente de milhares de pessoa, o passado, o presente e o futuro. Ele fala que em cada mente que entrou, havia o mesmo objetivo de obsessão; tanto egoísmo deixava Mantis doente.

◀ Mantis vai dizer que entre ele e Snake há uma coisa em comum, os dois não tem passado e nem futuro, apenas vivem o momento e este é o único propósito. Os humanos não foram feitos para trazer felicidade uns aos outros. Do momento em que são lançados neste mundo, estão predestinados a trazer dor e miséria, um ao outro. Mantis ainda fala que a primeira pessoa na qual entrou na mente foi a de seu pai, onde viu apenas ódio e desgosto voltados para ele. A mãe de Mantis morreu durante o seu nascimento, o pai dele o desprezou por isso, querendo matá-lo. Foi então que passou a não ter futuro e perdeu seu passado quando viu a aldeia, onde morava, em chamas. Snake continua olhando e escutando atentamente. Mantis diz que Snake passou pelo mesmo trauma.



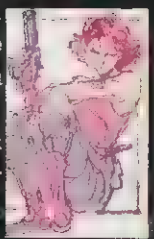
[illegible] nunca con[illegible] seu chefe, [illegible] as com[illegible] a matar [illegible] puder [illegible] Snake pede [illegible] xá-lo fala [illegible] o verdadeiro [illegible] Snake, pior [illegible] (de Man[illegible]). Mantis [illegible] fala que comp[illegible] ruim. Ela tan[illegible] pensamento de [illegible] to Snake [illegible] de lugar em em seu [illegible] revelações (que deixam Meryl um [illegible] eito), Mantis faz seu ulti[illegible] pede para a máscara ser recolocada. [illegible] Snake recoloca a máscara, [illegible] ua seu desabafo, dizendo que o pensa[illegible] as pessoas, surtem uma gra[illegible] cia em seu jeito de ser. Ele quer ser [illegible] zinho [illegible] ermanecer em seu próprio mun[illegible] abrirá a porta secreta para Snake. Um p[illegible] s de morrer, ele fala que nunca usou seu poder para ajudar uma pessoa, sentindo uma estranha sensação agradável.



Mantis finalmente morre; Snake apenas chama Meryl para [illegible] guirem adiante. Meryl começa a se culpar, por ter deixado [illegible] tis controlar sua mente. Snake diz que se ela tem dúvi[illegible] e vai deixá-la aqui, para ganhar confiança no que faz [illegible] nsa. Meryl fala que ele tem razão, e aprende uma lição. Ant[illegible] de continuarem, ela faz algumas perguntas a Snake, [illegible] o saber seu verdadeiro nome, sua idade e se já teve família. Ele apenas diz que [illegible] ão significa nada nas batalhas, que está velho o bastante para saber que a m[illegible] serva. Família ele diz nunca ter tido, mas ouve pessoas que o ajudaram. Meryl [illegible] se ouve alguém em sua vida. Snake fala que não, nunca se interesso[illegible] pois poderiam complicá-lo. Meryl então percebe que Mantis tinha [illegible] olitário.

▶ Depois da conversação [illegible] do a mensagem aparece[illegible] dindo [illegible] o con[illegible] lugar (encaixar na entrada do primeiro), tro[illegible] Ao lad[illegible] cada, você pode pegar uma Ration, muniçã[illegible] a S[illegible] para a Fa-Mas. **Obs.:** você deve tentar m[illegible] onagem, para a mensagem aparecer. Se você mu[illegible] m a mensagem aparecer, o controle sobre [illegible] ersonag[illegible] nará.

▲ Equipe o cartão para ter acesso à porta. Do outro lado, Snake e Meryl vão ouvir uivos. Snake fala que são cães-lobos, meio lobos, meio huskies. Meryl pergunta como ele sabe. A respostas é que ele monta trenós de cães. Meryl pede para que ele a siga, ignore-a. Siga em linha [illegible] para a di[illegible] (ponto **A**, do mapa).



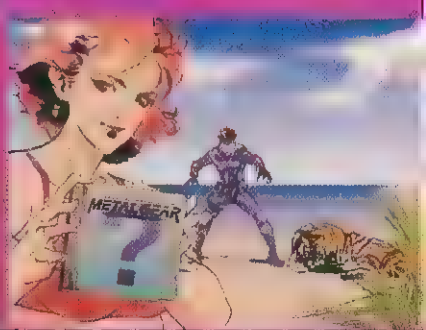
Area 14

Cave

METAL GEAR SOLID

ITENS

1ª [illegible]
2ª [illegible]
3ª [illegible]
4ª [illegible]
5ª [illegible]
6ª [illegible]
7ª [illegible]

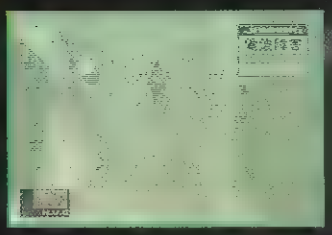


Area 15

Underground Passage

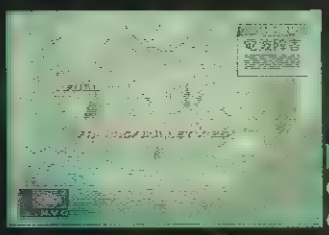
METAL GEAR SOLID

1= Munição (PSG1)
2= Ration
3= Munição (Socom)
4= Munição (Fa-Mas)
5= Munição (PSG1)

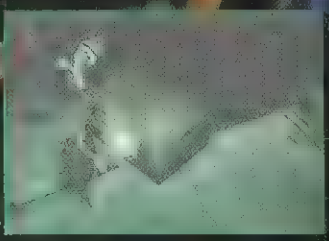


No final, você pode pegar uma caixa de munição para o Socom na parte de baixo, e na parte de cima há uma Ration. Equipe o NV Goggles para ter uma visibilidade melhor. ***Nota:*** dê uma olhada pela fresta na parede, você vai ver Meryl do outro lado.

Volte até o início e entre no caminho (ponto **B**, mapa). Passe deitado, mas veja se o lobo não está passando pelo local, se ele o ver, vai atacar você (ele não arranca muita energia, mas enche o saco!). Do outro lado, siga para o fundo e entre à esquerda. Lá você pode pegar munição de Fa-Mas (se precisar). Siga para a direita, descendo com todo cuidado possível. Pode haver dois lobos, um adulto e um lobinho. Dê uma olhada contra a parede à sua frente. Há duas entradas, a do lado direito (ponto **C**, do mapa), que leva para um espaço vago; e a da direita (ponto **D**, do mapa), que vai dar na saída.



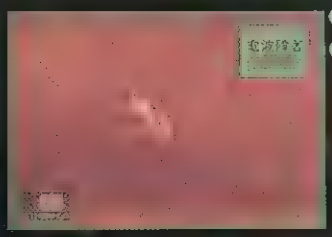
Entre pela da direita (ponto **C**), lá você vai pegar munição para a Fa-Mas, uma Ration e o Diazepam. Saia e entre pela outra entrada (ponto **D**).



Ao chegar até Meryl, parece que os lobos gostaram dela. **Dica:** equipe uma das duas caixas (Cardboard Box A ou B). Chegue perto de Meryl e dê um soco, usando a caixa em seguida. Ela vai mandar o lobinho atacar, mas ele só vai marcar sua área (tirando a água do joelho). Desta forma, os lobos não o atacaram quando passar por eles, isto é, se estiver com a caixa que foi marcada equipada.

Aproveite para fazer uma pequena chacina com os lobos. Saque uma de suas armas e desça a bala nos bichos. Infelizmente não dá para matar o lobinho, mas os lobos adultos sim. Matando os lobos você vai cometer um EXTERMÍNIO! Pegue a Ration (se precisar) e siga para a porta (com o cartão equipado).

Do outro lado, Meryl fala que a área está minada. Para a alegria de todo mundo, o radar de Snake não está funcionando, desta forma não é possível usar o Mine Detector. Meryl mostra o caminho, fique de olho. Chegando ao outro lado ela se gaba. Snake pergunta como ela sabe onde estão as minas, ela fala que Mantis mostrou a localização na mente dela. Ela aproveita e pergunta se ele está impressionado. "É, um pouquinho", Snake responde.



Mostre que também é esperto, equipe o Thermal Goggles para revelar a localização de cada mina. Colete todas, de preferência, melhor para o seu arsenal! ***Nota:*** se você pisar numa destas bombas, Meryl vai tirar uma com a sua cara.

Quando os dois estiverem do outro lado, a visão vai ser de uma mira. Snake percebe um pequeno ponto vermelho direcionado a Meryl, mas quando ele vai avisá-la, alguém atira nas pernas da mina (extermínio?) e no braço. Snake não pode fazer nada para ajudá-la, mas ela pede para ele deixá-la e correr. Ela finalmente reconheceu que é uma novata.

Underground Passage

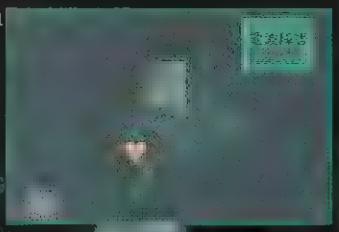
Area 15

METAL GEAR SOLID

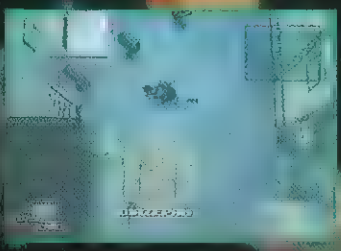
▲ Roy entra em contato [illegible] Snake, ele também fala [illegible] é uma armadilha. Caso [illegible] ajude Meryl, a atiradora p[illegible] os dois. Naomi entra na [illegible]qüência para falar que quem está atirando é uma mulher. Sniper Wolf, a melhor atiradora da Fox-Hound.

◀ [illegible] ela não [illegible] que [illegible] que [illegible] es[illegible] para [illegible] muita at[illegible] para ele atir[illegible] não pode. Ela [illegible] queria ajudar, não o [illegible]lhar. Snake pede que fiq[illegible] quieta, para economizar suas forças. Meryl insiste para que Snake fuja, mas ele não pode.

◀ [illegible] está agindo sozinha, Naomi não [illegible] é muito determinada. A mina pode [illegible] tocala durante [illegible]as, dias ou mesmo semanas sem mexer um músc[illegible] nossa!). Snake pretende ajudar, de um jeito ou de outro. Roy fala que Snip[illegible] numa boa posição para atacar e que Snake precisa de uma arma igual a dela pa[illegible] pega-la. Snake fala que vai ajudar Meryl, mesmo arriscando-se. Naomi fica [illegible]tada [illegible]om tal atitude, vindo logo de Snake. Mas ele não deve explica[illegible] ninguém. In[illegible]nte você não pode ajudar a mina no momento, equipe o cartão e [illegible] você der um tiro em Meryl, Roy vai ligar e dar uma bronca [illegible], junta[illegible] com [illegible] não [illegible] preocupe, um tiro não vai matá-la. Não fique p[illegible]ando, [illegible] com a vida de Meryl.

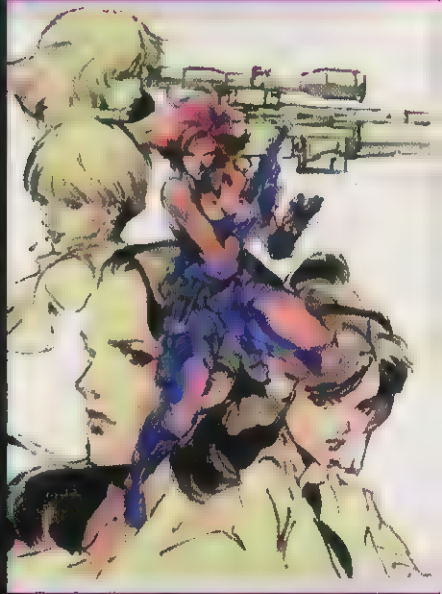


▶ Do lado de fo[illegible] o local n[illegible] você [illegible]frentou Psycho Mantis. [illegible] pelos lobos, equipe a caixa na qual você fez [illegible] jogar uma "água". Assi[illegible] os lobos grandes não v[illegible]-lo.



◀ Chegando [illegible] o local mencionado acima, dê uma passada no salã[illegible] ao elevador. Desça até a terceira porta, do lado esq[illegible] tela. Use o cartão para entrar, lá você pode peg[illegible] itens, como uma caixa de Diazepam (que logo mais [illegible]ado) e três caixas de munição de Fa-Mas [illegible]ão é obr[illegible] vir aqui, e não vai interferir em nada na [illegible] Siga para o elevador [illegible] suba para o primeiro andar.

▶ Saindo nesta área (foto), onde você não pode usar suas armas, com exceção da Chaff Grenade, desça até o caminhão parado, tomando um extremo cuidado com os guardas. **Obs.:** caso seja visto, use a máscara de gás e esconda-se até as coisas se normalizarem.

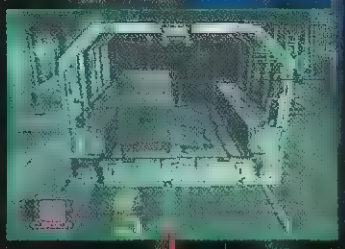


Area 15

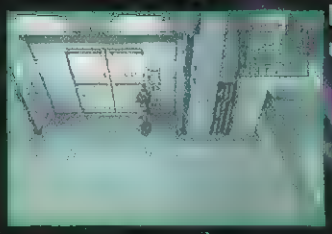
METAL GEAR SOLID

Underground Passage

Desça a escada do lado esquerdo da tela, use uma Chaff Grenade e entre no caminhão.



Use a Cardboard Box A ou B e fique parado dentro do caminhão. Um dos guardas vai ver a caixa e pensar que é para levar para o heliporto (começo do game). Chegando lá, saia do caminhão e entre por uma das tubulações.

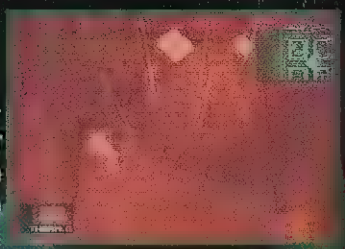


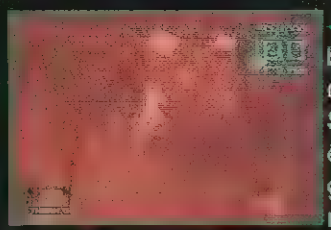
Mais uma vez dentro da área do tanque, siga para o elevador. Desça no bloco 1 (B1).

Tome cuidado com os guardas, siga para a terceira sala da fileira de cima (ela não podia ser aberta antes), use o cartão para entrar. Dentro dela você encontrará quatro caixas de munição para a Nikita.

Siga para a primeira sala, da fileira de cima (a que está de frente para a entrada da parede, do lado esquerdo da tela. Cuidadosamente chegue até lá e apague o guarda que a vigia), uns três/quatro tiros de Socom resolvem a parada.

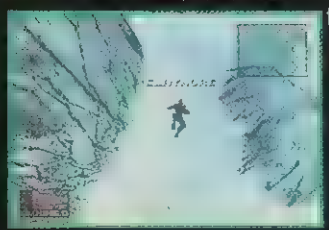
Dentro da sala equipe o Thermal Goggles e passe cuidadosamente pelos raios infra-vermelhos.





Não vai ser fácil, mas também não é para tanto. Basta ter o domínio dos comandos de Snake. Conseguindo passar com êxito, do outro lado você vai pegar a PSG1, junto com mais duas caixas de munição para a mesma. Faça o caminho de volta e siga para o elevador, indo para o primeiro andar. **Obs.:** caso seja visto, use uma Stun Grenade e [illegible]e em alguma sala, ficando longe da porta. Quando as coisas se acalmarem, siga para o elevador.

No primeiro andar, siga para este local (foto), do lado direito. Não se preocupe, os raios infra-vermelhos não estão acionados; equipe o cartão para poder passar pela porta.



Do lado de fora, equipe o Mine Detector. Toda a área está minada (ferrou!). Siga pelo canto esquerdo, encostado ao paredão. Passe deitado somente por esta Claymore, que vai estar no caminho. Se quiser, use o Thermao Goggles para facilitar as coisas.

O resto do caminho você pode seguir em pé, tomando cuidado para não passar em cima de mais alguma Claymore (elas só vão estar pelo meio [illegible] área). Durante sua corrida até a porta, use uma Chaff G[illegible]de para tirar as câmeras armadas de ação. Equipe o cartão [illegible]ar!

Underground Passage

Vá diretamente para a outra no final do [illegible] veja se não há ninguém no pedaço. [illegible] guarda estiver vindo, esconda-se [illegible] caminho que ele não o verá. Siga até [illegible] para o elevador, descendo para o bloco B1 [illegible] onde Mantis foi derrotado e (finalmente) [illegible] Meryl foi baleada. ***Nota:*** não se esqueça de [illegible] cardboard Box para pas[illegible] pelos lobos.

SNIPER WOLF

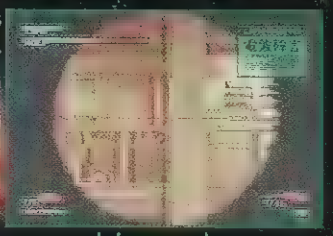
IMPORTANTE

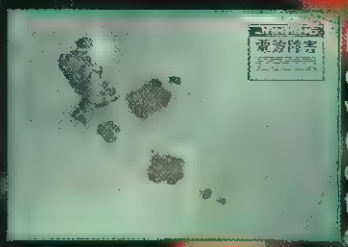
Não avançar enquanto [illegible]per não for derrotada.

Voltando à área, encoste-se na parede, (foto), para observar os movimentos de Sniper Wolf. Você também notará que Meryl não estará mais [illegible]rada no chão.

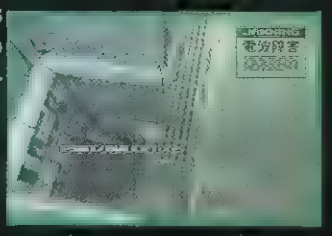
Espere a mira vermelha de [illegible]per desaparecer completamente do local (ela vai se esconder). Fique de frente para o local onde ela se encontra e equipe a PSG1, que fará Snake deitar-se automaticamente. Se quiser, você pode usar um dos com a mira da PSG1 o NightVision ou o Thermal [illegible] mais aconselhável é deixar a Ration equipada.

Sniper Wolf geralmente vai se esconder [illegible] ou nos cantos atrás das paredes. Localize-a [illegible] para mandar bala assim que ela se posicionar para [illegible] Desça o ferro nela, sem dó nem piedade. Quando Snake ficar com as mãos trêmulas, use um Diazepam para acalmar-se, equipando a Ration logo em seguida. Toda vez que Snake [illegible] acertar, guarde a arma e esconda-se atrás de uma das paredes, repetindo o mesmo esquema (espere a mira de Sniper desaparecer e posicione-se).





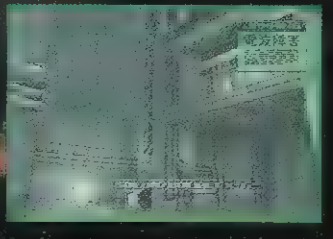
Acabando com a [illegible]ma de Sniper (a melhor atiradora da Fox Hound) [illegible]a o final do corredor. Se quiser, chegue e [illegible] em cima da [illegible]oça de Meryl, apertando o botão **X** uma vez, para abaixar [illegible]ter uma visão melhor do sangue da mina (o [illegible] vai servir para nada). **Diversão:** depois que de[illegible]per, posicione-se do mesmo jeito e fique testando [illegible]sua pontaria nos ratos que passam na parte de cima do local de onde S[illegible]stava (a propósito, já ouvi falar do cúmulo da pontaria).



Siga para [illegible]ro espaço entre as p[illegible]des, do lado esquerdo. Lá [illegible]ga munição para a P[illegible].

Quando [illegible]ver quase chegando ao local onde Sniper foi abatida ([illegible]o A, do mapa), Mei Ling vai entrar em contato, perguntando se você não quer salvar seu progresso. [illegible]la que está com um mau pressentimento (é uma boa [illegible] salve seu progresso antes de avançar...).

Ao fundo, do lado esquerdo, há uma Ration. Embaixo da plataforma, atrás do sustento (foto), tem munição para a Socom. Siga para a direita e entre embaixo da escada (deitado).



Area 16

Medical Room

METAL GEAR SOLID

ITENS

1= Ration

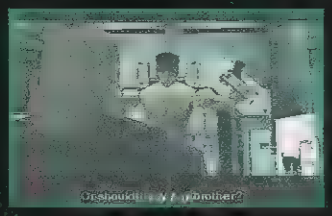
2= Todos os seus itens

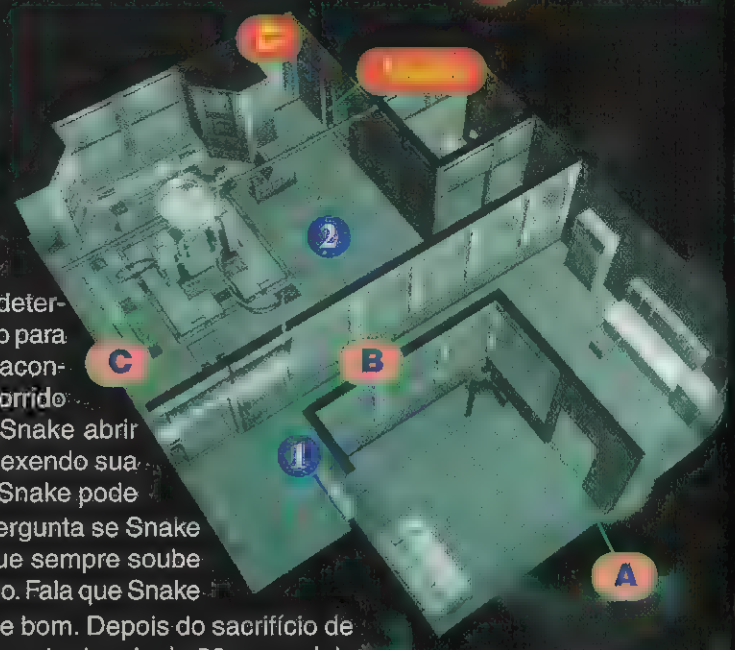
Lá você pode pegar munição para a Fa Mas. Subindo a escada, você pode pegar mais munição para a PSG1. Se olhar para o chão, notará que corpo de Sniper desaparece, permanecendo apenas rastros de sangue.

Desça a escada e siga para a direita. Quando chegar até a porta, dois guardas vão render Snake. Sniper aparece um pouco depois e ela pede para Snake jogar sua arma, bem devagar. Ela diz que ele foi um tolo ao vir para este local.

Sniper formalmente pergunta se ele quer morrer agora, ou depois, como a amiga dele. Não tendo muito a falar (com duas armas apontadas para sua cabeça), ele apenas fala que só vai morre depois que matá-la.

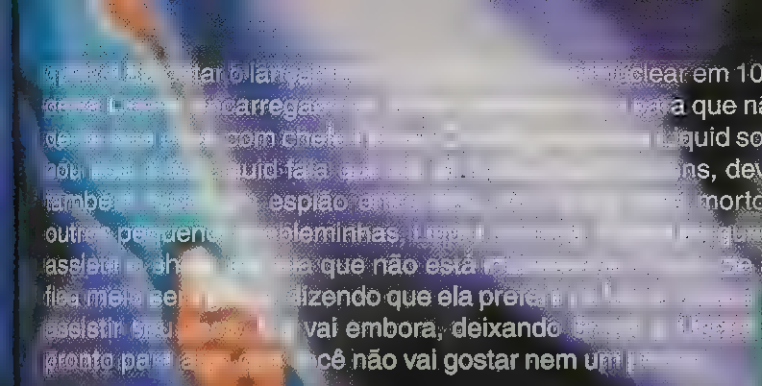
Ela não dá muita bola, chegando perto dele, dizendo que ele é sua presa especial, dando um corte no rosto de Snake, deixando sua marca. Pouco depois, Sniper bota Snake para dormir... Levando-o para algum lugar.



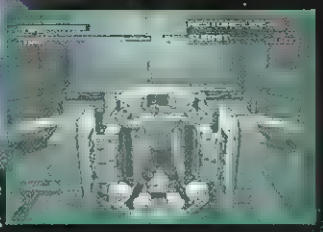


Durante a recobrança de consciência de Snake, ele começa a escutar vozes, determinando seu destino, dizendo para não matá-lo. Para que não aconteça o mesmo acidente ocorrido com chefe Darpa, quando Snake abrir os olhos, você pode ficar mexendo sua visão. Alguém pergunta se Snake pode ouvi-lo. A mesma pessoa pergunta se Snake o conhece. A pessoa diz que sempre soube que um dia ele iria conhecê-lo. Fala que Snake lhe roubou tudo que tinha de bom. Depois do sacrifício de todos os seus irmãos, finalmente depois de 30 anos, dois deles se encontram. O irmão da luz, e o irmão da escuridão. Sniper está presente na conversa e ela pergunta para a pessoa se quer uma amostra do DNA de Snake. A pessoa responde que sim, para aproveitar enquanto ele está vivo e que precisar para corrigir os Genome Soldiers mutantes. Sniper pergunta então se é possível curá-los. A voz mais uma vez fala que não, pois precisam do DNA de Big Boss. Pouco mais, Revolver Ocelot (que também está presente) fala que Snake está acordando.

A pessoa (dona da voz), finalmente fica visível para Snake. Tal pessoa o chama de irmãozinho. A tal pessoa é nada mais, nada menos que Liquid Snake (desnecessário dizer que é o irmão de Snake...). Ele diz que ambos (Liquid e Solid) são os últimos filhos sobreviventes de "Big Boss". Um telefonema interfere na conversa, Raven teve alguns problemas. Liquid vai resolver esses problemas, dizendo



[illegible] clear em 10 horas, como planejou. Ele [illegible] a que não aconteça o mesmo aci- [illegible] quid sobre o ninja, pois ele arran- [illegible] ns, deve ser um lunático. Ele diz [illegible] morto. Octopus também, entre [illegible] a Sniper se ela não quer [illegible] alimentar a família. Ocelot [illegible] dizendo que ela prefe[illegible] vai embora, deixando [illegible] você não vai gostar nem um [illegible]



▶ Durante a conv[illegible] Ocelot, Snake descobre que [illegible] ainda está viva. Agor[illegible] vai ser torturado! Ocelot quer saber qual é o truqu[illegible] no cartão (a PAL key) e como ele consegiu o disqueto [illegible] Baker deu lhe). Ele lhe dá duas alternativas, que podem [illegible] o final do game; são elas:

1ª **RESISTINDO A TO[illegible]** você deve ficar apertando o botão ○, o mais rápido que conseguir, para manter [illegible] de energia o mais elevada possível. Se a barra chegar ao fim, Game Over. Não [illegible] ues (ou seja, você não vai continuar deste local, e sim do último save). Se você [illegible] resistir à todas as torturas (tá pensando que é só uma [illegible] sonhando...), o final do game vai ser com Meryl (o final [illegible]).

▶ **[illegible]ESISTIR-** para desistir na tortura, basta apertar o S[illegible] você vai fazer final com Otacon, e Meryl morre (para tris[illegible] Roy e Snake; este é o final ruim). Tente fazer prim[illegible] é mais trabalhoso. Fique apertando [illegible] desesperadamente, para agüentar a descarga elétric[illegible] São três descargas que [illegible] aplicar em você (quatro se você estiver jogando a versão americana [illegible]). O objetivo é manter sua barra de life o mais cheia possível, agu[illegible] esvaziar. A cada final de descarga, a barra vai crescer um pouco. S[illegible] forte! O[illegible] você pensou em usar um controle turbo esq[illegible] O [illegible] choques aumenta conforme a dificuldade.

▶ Após a seção de tortur[illegible] ncarcerado (ponto **A**, do [illegible]pa)! D[illegible] vai ver um homem morto, e [illegible] surpre[illegible] Darpa!

Agua[illegible] Roy vai entrar em contato, perguntando [illegible] está bem. Snake faz perguntas sobre o conhecimento do Metal Gear Rex, pelo governo americano e a Casa Branca. Roy fica meio em dúvida, sabendo poucas informações [illegible] as falando que a Russia vai começar um terceiro a[illegible] com os EUA. Os terr[illegible] roubaram o Metal Gear p[illegible] com fins de que to[illegible] entrem em guerra. Roy diz que Snake tem q[illegible] ir esse acontecim[illegible] Depois de saber de mentiras e [illegible] S[illegible] nciona sobre Darpa [illegible] diz que o estado do corpo de [illegible] mo estado, como se [illegible] estivesse morto há vários dias, [illegible] e o sangue dele f[illegible] do. Naomi pergunta se ele está [illegible] Snake resp[illegible] e não sabe. Naomi lembra que ele [illegible] Snake co[illegible]. Roy pergunta se Darpa havia f[illegible] impe[illegible] Metal Gear (e de lançamento dos mísseis). Snake fala que não [illegible] muito sucesso, mas diz que Baker instalou um sistema secreto, para motivos de emergência. Três cartão que podem ligar ou desligar o Metal Gear. Roy pergunta onde estão os tais cartões e Snake fala que está com um, os outros dois, não faz a menor idéia; e o pior é que ele está trancado. Roy fala que Snake tem que encontrar os cartões e parar o Metal Gear, que deve continuar sua missão, seguindo [illegible] as torres de comunicação. Roy fica triste, sem saber se deve perguntar [illegible] já sabe, é sobre Meryl. Snake fala que vai salvá-la. Roy agradece.

Medical Room

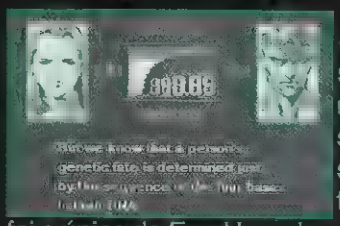
Area 16

METAL GEAR SOLID

Medical Room

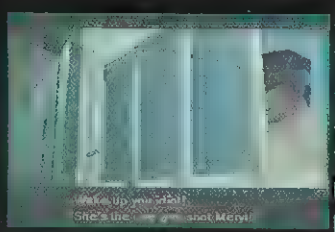
Ao encerrar a comunicação, fique esperando um pouco (e... não vai ter lugar para você ir mesmo...). Passando-se alguns segundos, o guarda vai falar que Ocelot o espera, isso quer dizer que você vai ser torturado novamente (extermínio por choque!). Se você pretende resistir, continue gastando seu dedo apertando o botão ○. No final da tortura você vai ser jogado atrás das grades novamente (para pensar como funciona o cartão e falar para Ocelot).

Voltando à cela, Roy vai entrar em contato novamente com Snake, que não tem nada de novo para contar. Naomi parece que aplica algo em Snake (como, através do Codec? Sim, aparentemente...). Logo em seguida, eles começam a falar de suas vidas. Snake pergunta se ela tem família, ela fala que não é um dos melhores tópicos de sua vida. Snake fala que não tem família, até que ele pensa um pouco e diz que teve um pai, que está morto! Roy fala Big Boss, para surpresa de Naomi. Ele ainda explica que tudo aconteceu a seis anos atrás, em Zanzibar, explicando alguns acontecimentos. Naomi pergunta se Big Boss é realmente o pai de Snake, ele apenas responde que não sabe ao certo.



Naomi desabafa e fala que também que não tem família, seu irmão mais velho está morto. Ela pergunta se há alguma mulher na vida de Snake (a resposta está [illegible] na cara), se ele tem amigos (ele responde Boss [illegible] que se assusta por ser considerado um amigo da [illegible] Snake). Snake também teve outro amigo, Frank Jaeger. Roy explica que ele foi o único da Fox-Hound a ganhar o codinome "Fox", Snake completa "Gray Fox". Naomi relembra que Snake havia dito que Gary Fox tinha morrido. Snake fala que ele morreu na Zanzibar.

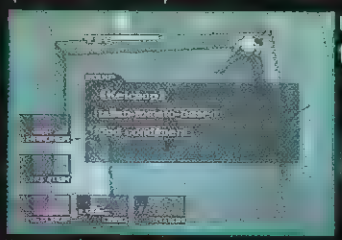
Encerrando a transmissão, você vai ficar mais alguns segundos, o guarda vai ter uma dor de barriga fora do comum (quem mandou ele comer feijoada com cerveja, doce de goiaba e rabada, isso faz um mal danado; peraí, como é que a gente sabe disso?), e sai correndo para o banheiro. Pouco depois, uma figura usando camuflagem, aparece e é Otacon. Snake pede para tirá-lo de trás das grades, e rápido. Otacon olha pela grade da porta, avistando o corpo de Darpa. Snake pede para tirá-lo dali, Otacon fala que não pode, as chaves estão com o guarda, mas ele entrega uma garrafa de catchup, um sanduíche (ou algo assim) e o cartão level 6. Além disso ele entrega um lenço que pertence a Sniper Wolf. Snake pergunta por quê?



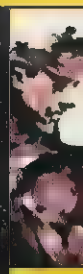
Otacon fala que alguns guardas iam matar [illegible] que Sniper os impediu, ou seja, do ponto de vista de [illegible], ela é uma boa pessoa (em todos os sentidos... Hehe). Snake o chama de idiota; Sniper atirou em Meryl. Otacon não sabia desta parte. Snake pede para que o tire dali, mas Otacon fala que fez o seu melhor. O guarda está saindo do banheiro, Otacon se despede.

Agora que você tem o catchup, você pode fugir. Há três tipos de fuga diferente. Vamos a elas.

1º MÉTODO: antes do guarda voltar a fazer sua ronda ao redor da grade, esconda-se embaixo da cama. O guarda vai pensar que você fugiu (que burro!) ele abre a cela e entrar para investigar. Quando ele for olhar do lado direito da cama (lado direito quando você fica de frente para ela), saia e derrube-o. Saia da cela e dê um jeito nele do lado de fora.



2º MÉTODO: deite-se no chão e use o catchup (equipe o dito item e aperte ○), antes do guarda aparecer. Snake vai fingir de morto (nesta hora, não se mexa, ou o guarda vai [illegible] que é um truque e você dança), fazendo com que o guarda entre na cela para averiguar o corpo. Levante-se, der-



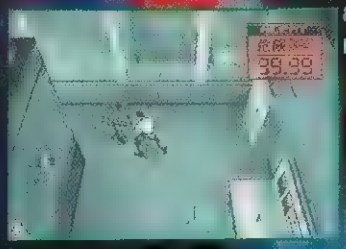
Area 06

Medical Room

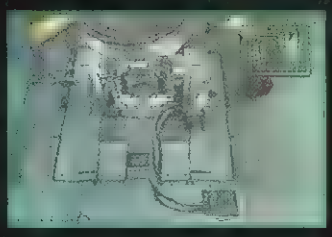
METAL GEAR SOLID

[illegible] e [illegible] para fora, pa[illegible]

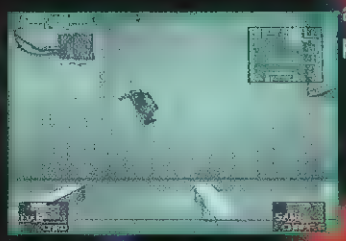
[illegible] caso você [illegible] ante-riores, não se preocupe. Você [illegible] vez, resista a tortura novamente (haja [illegible] dentro da cela, o guarda vai ter outra dor de [illegible] comer jerim[illegible] carne de sol, ao [illegible] sabemos que forçamos um pouco...). Momentos depois, alguém vai apa[illegible] cela, abrindo-a! Snake vai agradecer pensando [illegible] Otacon, quando na verdade é o ninja. Snake vai estran[illegible]dade.



◀ Ao sair da cela, o guarda vai sair do banheiro, avistando você. Capote o guarda no soco, ou quebre-lhe o pescoço (de preferência, dê uns três socos e complete com um agarrão, fazendo alguns combos).



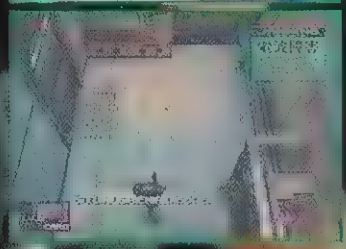
▶ Deixando o guarda desmaiado (ou morto), siga para o final do corredor (ponto **B** do mapa), perto da porta de entrada para a sala de tortura. Pegando a Ration, siga para a sala. Lá você vai recuperar todos os seus itens ao lado da máquina de tortura (ponto **C**, do mapa). Tome cuidado para não andar demais e ser focalizado pela câmera de vigilância.



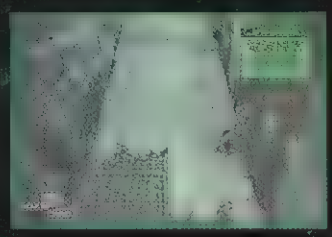
◀ [illegible] todos os seus itens, deixe equipado a Chaff G. Use uma [illegible] tirar a câmera de ação e siga para a porta ao lado da mesma.

▶ Saindo da sala de tortura, não seja apressado. Ten[illegible] Chaff Grenade equipada e use mais uma. Vo[illegible] deve [illegible] notado que está no local onde Meryl e v[illegible]nheceram". Haverá duas câmeras com metralhadoras (ao lado da porta de onde você sai, e uma ao lado [illegible]evador). Siga diretamente para o elevador, [illegible] a Chaff. Desça para o blo[illegible] (**B1**).

◀ [illegible] cuidadosamente para a área onde você teve seu prim[illegible] o c[illegible] Revolver Ocelot.



▶ Passe direto, seguindo para a entrada no final do corredor, onde há [illegible]s câmeras com metralhadoras (foto). Equipe o cam[illegible]e entre pela primeira [illegible]

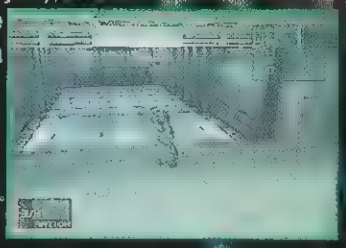


◀ ... use[illegible] uma Chaff G. Quando a câmera (dentro da sala) fica [illegible] de ação, siga para a parte de baixo dela, para pegar [illegible] caixa de Stun Grenade.

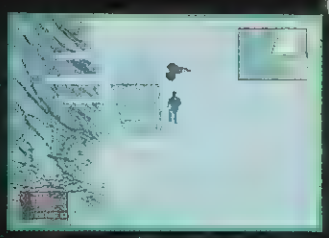
▶ Na porta mais acima, você pega a câmera fotográfica (beleza!). Lembre-se de usar mais uma Chaff Grenade antes de ir entrando na sala como se fosse a casa da sogra (nada contra elas, apenas força de expressão...). Volte para o elevador, e suba para o primeiro andar. **Obs.:** se quiser, colete todos os itens presentes nesta área ou na do elevador, para deixar seu arsenal o mais completo possível.

Medical Room

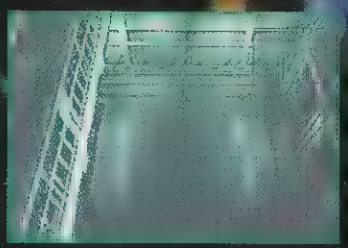
Enquanto você estiver indo para o elevador (ou mesmo pegando os itens), seu Codec vai tocar: atenda! Deepthroat vai entrar em contato com você, avisando que em um de seus itens há uma bomba. Seja rápido para tirar a bomba, pode ser morte instantânea se ela explodir. A bomba está em um dos itens do menu esquerdo. Mantenha o **R2** pressionado enquanto passa item por item. O que tiver uma contagem (numeração), é o item que está com a bomba. Mantenha R2 pressionado, aperte ○ (lembre-se de deixar o item com a bomba equipada) para Snake jogar a bomba; lembre-se de sair de perto!



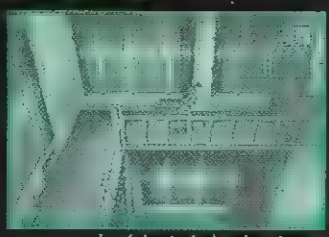
Chegando ao primeiro andar, entre novamente por este local (foto), seguindo para a segunda base. **Obs.:** não se preocupe com os raios infra-vermelhos, eles ainda não estão ligados.



Do lado de fora, repita o mesmo esquema feito anteriormente (equipe o Mine Detector ou o Thermal Goggles e passe o mais distante das bombas). Use uma Chaff G. e passe pelas cameras mais à frente (não esqueça de equipar o cartão para passar pela porta).

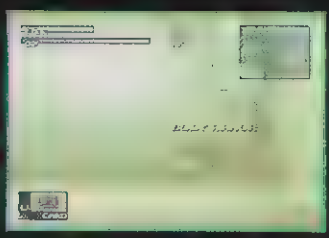


Dentro da segunda base, siga em linha reta (pensando bem, pegue a Ration primeiro, se estiver precisando...) abaixe-se e fique atrás da porta. Banque o franco atirador, equipando a PSG1 para apagar os três guardas que vigiam o local.



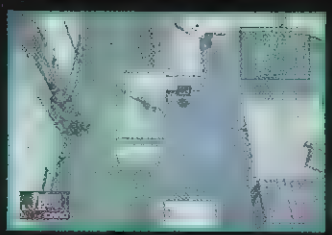
Siga para o elevador, no andar superior e desça até o bloco 2 (**B2**). Entre pelo corredor cheio de gás amarelado (lembre-se de usar a máscara).

No final do corredor, vire à esquerda (da tela), destrua as câmeras com a Nikita (faça com que o projétil se choque embaixo da câmara). Lembre-se que ficou faltando uma porta a ser aberta. Ela é a primeira do corredor, de baixo para cima (foto).



Equipe o cartão e entre, dentro desta [illegible]gar a Body Armor (colete para diminuir o dano causado pelos tiros dos inimigos). Saia e volte até o elevador, descendo para o bloco 1 (**B1**).

Saindo do elevador, siga para o banheiro dos homens. Acabe com o guarda (esse cara deve ter bebido muita água, não?) que está trocando a "água". Siga para o salão em frente ao elevador.

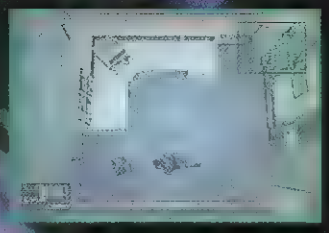


Detone o outro guarda que está fazendo ronda. Siga para a porta do meio, do lado esquerdo. Com o cartão, você poderá entrar e pegar a Medicine. Este item tem a finalidade de curar resfriados. Caso você tenha escolhido a segunda alternativa (quando estava sendo torturado por Ocelot), Snake fica resfriado, prejudicando-se muito na hora de silenciar os inimigos (ele pode espirrar a qualquer momento, principalmente [illegible] vai eliminar os inimigos).

Communication Tower A

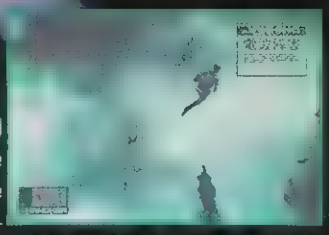
Area 17

METAL GEAR SOLID

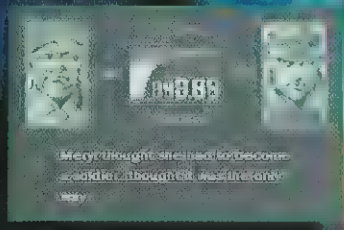


Use a [illegible] cine se es[illegible] caso [illegible] do me[illegible] pedir que [illegible] algo [illegible] sco- [illegible] na [illegible] lo- caliza[illegible] to? Então [illegible] gia.

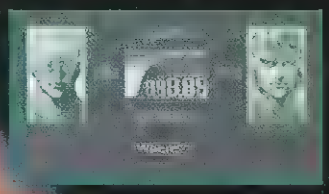
◀ Siga para a sala [illegible] enfrentou Mantis, e de lá, vá para onde Meryl [illegible]



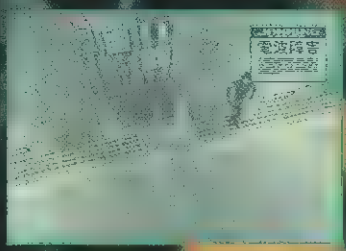
▶ Para passar pelos lobos mais rápido, equipe o lenço que Otacon lhe deu na [illegible] lenço de Sniper). Com ele equipado, os lobos não o [illegible].



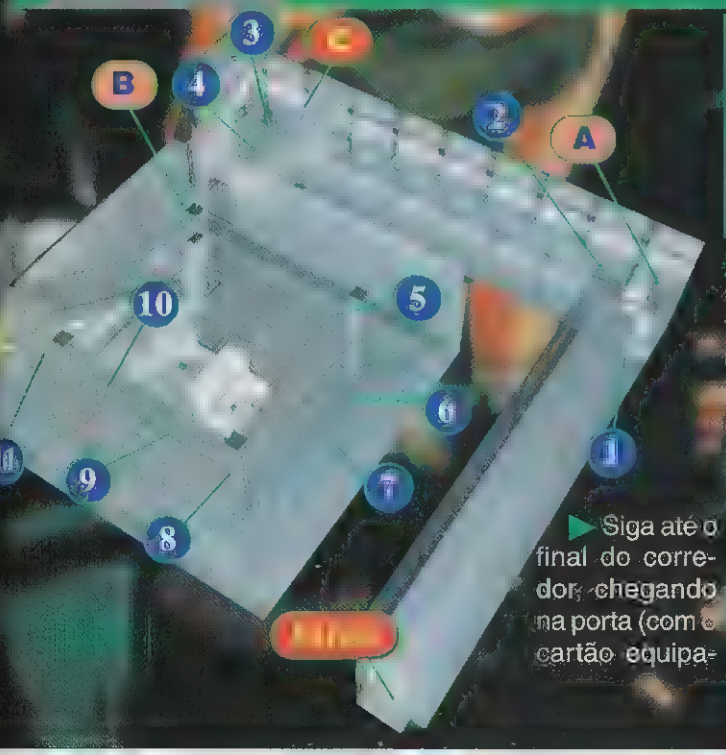
◀ Chegando ao local onde Meryl [illegible] baleada, Snake lembra-se de [illegible] que aconteceu e de tudo que [illegible] falou. Suas lembranças ces- [illegible] quando Roy entra em contato, perguntando sobre Meryl, [illegible] sas não estão boas, nem sequer sinal dela. Pouco [illegible] cabeça de Snake vira um verdadeiro "Disk: é Meu Amigo", mó freqüência cruzada. [illegible] Miller entra na freqüência, falando do passado de Snake, Roy faz um comentário [illegible] de Naomi, despertando a curiosidade de Master.



▶ [illegible] começa a fazer perguntas [illegible] per- guntando quando (na década de 5[illegible]) o avô de [illegible] trabalhava (investigar [illegible] jando enquanto responde [illegible]



◀ Num dos [illegible] paredes, há uma Ration, vigiada por [illegible] (com metralhadora). Use uma Chaff e [illegible] Ration, se realmente estiver necessitando [illegible] vai precisar de tudo que possui. Siga [illegible] de Sniper barrou você da última vez), [illegible] para suas armas (do lado es- [illegible] escada...). A porta vai dar aces- so [illegible] ção **A**.



▲ Após a porta, há um corredor vazio e tranqüilo. Perto das caixas (ponto **A**, do mapa 1), você pode pegar uma caixa de munição para a Fa-Mas e para a Socom.

▶ Siga até o final do corredor, chegando na porta (com o cartão equipa-

ITENS

Mapa 1

1= Munição (Fa-Mas)
2= Munição (Socom)
3= Stun C.
4= Rope (Corda)
5= Munição (Socom)
6= Munição (Socom)
7= Munição (Socom)
8= Munição (Fa-Mas)
9= Munição (Fa-Mas)
10= Munição (Fa-Mas)
11= Ration

Area 17

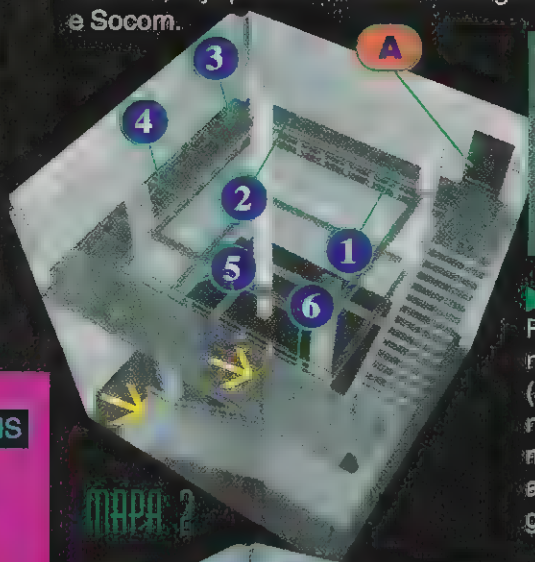
Communication Tower A

METAL GEAR SOLID

do). Haverá uma câmera acima da porta (do outro lado), que o denunciará para os guardas. Não tem jeito de escapar da visão desta câmera (mesmo que você use uma ou várias Chaff Grenades). Agora é hora de mostrar serviço de sua parte. Equipe a Stun G. e use uma; você tem apenas três segundos antes dos guardas levantarem novamente. Pegue os dois itens que estão rente à porta (obrigatoriamente, pegue a corda). Esteja com o cartão equipado e siga para a porta ao lado.

◀ Suba a escada e deixe a Body Armor equipada, para aguentar os tiros, lembrando sempre de usar uma Ration quando seu life estiver baixo (se preferir, deixe a Ration equipada, para encher o life automaticamente). Abaixo da escada, há uma boa quantia de itens não obrigatórios (confira o mapa e a descrição de cada um), pegue-os se quiser. A subida pela escadaria vai parecer não ter fim (um pé no saco...). Use uma Stun para derrubar os guardas, conte três segundos e jogue outra. Vá repetindo este esquema até acabarem suas Stun Grenades. **Obs.:** não fique matando os guardas, isso só vai complicar mais. Quando suas Stun G. se acabarem, vá derrubando os guardas e avançando.

▶ No decorrer da subida você vai passar por uma porta (ponto A, do mapa 2). Ela não pode ser aberta, pois está congelada pelo lado de fora, ignore-a e continue o caminho. Colete as munições, a Ration e continue subindo; seja paciente... **Obs.:** em alguns andares, pode haver mais munições de Fa-Mas e Socom.



MAPA 2

◀ Chegando no topo da torre (ufa!), haverá uma caixa de munição para a Socom, uma para a Fa-Mas e uma Ration, perto da escada de saída (veja o mapa 3).

▶ Depois de pegar a Ration, suba imediatamente pela escada (aperte o botão) para não perder tempo, life e munição à toa. Subindo a escada, você vai chegar na parte de cima da torre, entre [illegible] porta.

◀ [illegible] fora, Snake [illegible] uma antena gigantesca. Passando pela mesma, ele terá acesso à torre B, podendo continuar até a localidade onde se contra o Metal Gear. Ande até a porta (do outro lado). No caminho (ponto A, do mapa A), uma chuva de mísseis é lançada sobre a antena, destruindo o caminho. Liquid vai aparecer de helicóptero para piorar as coisas. Sem muita alternativa (Liquid pretende e vai, lançar mais uma chuva de mísseis), Snake corre para um dos lados da torre, para poder descer.

MAPA 3

▶ Equipe a corda (Rope) e ande em linha reta até encostar na grade de proteção. Snake vai amarrar a corda e descer, enquanto seu "irmão" lança [illegible] mísseis... A descida não é fácil, mas será emocionante!

ITENS

Mapa 2
1= Munição (Fa-Mas)
2= Munição (Fa-Mas)
3= Munição (Fa-Mas)
4= Munição (Socom)
5= Munição (Socom)
6= Ration

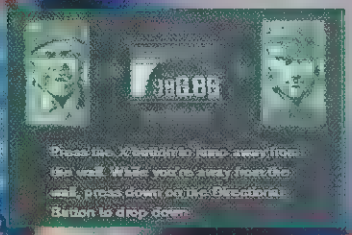
Mapa 3
1= Munição (Socom)
2= Munição (Fa-Mas)
3= Ration

Torre
1= Ration

Communication Tower A

Area 17

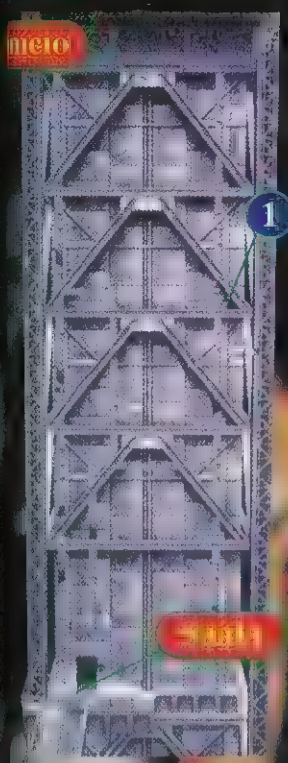
METAL GEAR SOLID

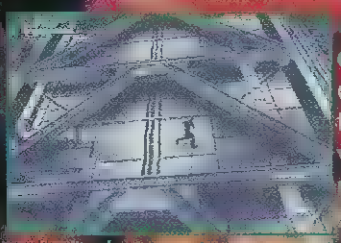


Quando estiver para descer (assim que Liquid metralhar a torre, estourando c[illegible] gás...), Roy vai entrar em contato para explicar os comandos, que são os seguintes:

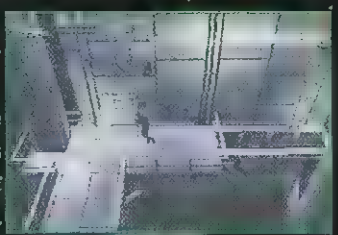
---------- se[illegible] para fazer Snake pular [illegible]te a descida. Apertando e mantendo-o pressionado, Snake vai dar um pulo demorado para encostar na parede [illegible]vamente. Mantendo o direcional para b[illegible] enquanto aperta e mantém o botão [illegible]ssionado, Snake vai pular mais de[illegible]amente, descendo bem mais.

---------- serve para manter Snake de pé (contra a parede). Enquanto mantiver o botão pressionado, mova-se para os lados ou para baixo. Colocando para os lados (com o botão pressionado), Snake vai se mexer rápido. Se colocar para baixo, ele desce vagarosamente (dá até raiva). Durante a descida, coloque para diagonal/baixo. Desta forma Sna[illegible] descer rápido pela parede (apesar de ser na diagonal). [illegible]do, mantenha pressionado o botão ○, fazen[illegible] volte a se encostar na parede.





O esquema para se dar bem na descida é sempre correr para os lados. Quando Liquid começar a metralhar a torre (querendo acertar você), dê um pulo (com o direcional para baixo, ou na diagonal/baixo). Snake vai balançar para o outro lado da to[illegible] de salto; só fique atento com os gases. Há Ration[illegible] toda a descida, e até ele(s), o acesso não será fácil. Ob[illegible] descida, você não poderá usar [illegible]tions [illegible] equipá-los. [illegible]ito é [illegible] preci-



Na parte final, dê um pulo grande e caia na plataforma. **Dica:** depois de descer a torre A, você deve ter reparado que há uma porta aí. Esta porta é aquela que n[illegible] abria por dentro da tor[illegible] estale uma C-4 nela e saia de perto quando acionar a mesma. A explosão vai "arrumar" a porta, [illegible] permitirá acesso livre para o décimo andar (dentro da torre).

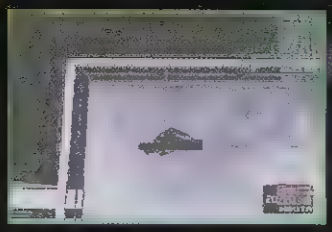
Chegando [illegible] a plataforma, pegue uma Ration do lado esquerdo e [illegible] caixa de C-4 do lado direito, atrás do pilar (foto). Não siga adiante, está fácil demais! Fique na reta do [illegible] a ser seguido e equipe a PSG1.

Você vai avistar três guardas o esperando. Mire no do lado esquerdo e dê três tiros seguidos para matá-lo. Quando fizer isso, guarde a PSG1 e siga para o lado esquerdo (sem avançar).

Area 18

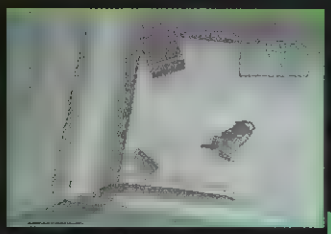
METAL GEAR SOLID

Communication Tower B

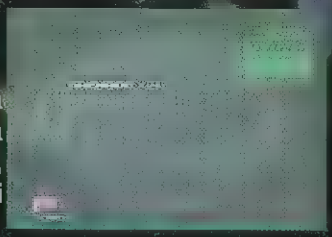


◀ Equipe a Nikita e guie seus tiros até os outros dois guardas que restaram (caso tente usar a PSG1, como fez com o primeiro guarda, você vai levar tiro a toda hora). Só siga quando os guardas morrerem. Como saber? Simples, basta a música de ação acabar!

▶ Limpando seu caminho (matando os guardas), siga adiante. Chegando perto de onde os guardas estavam, Liquid vai aparecer novamente. Quando ele começar a descarregar a metralhadora em você, deite-se para não ser acertado. Siga para o final do caminho, repetindo a mesma coisa (deitar-se ao chão quando for metralhado). **Obs.:** não importa se os tiros vão acertar seu personagem (quando estiver deitado), pelo menos você não sofre dano. Se bem que é uma grande mentira, mas tá valendo!

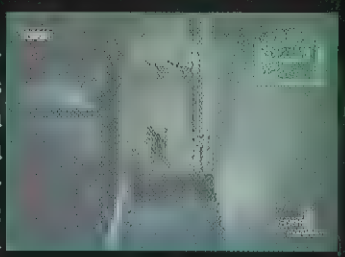


◀ No caminho haverá uma Ration, equipe o cartão para poder cruzar a porta no final. Dentro da torre B, logo de cara, você pega a Stinger e munição para ela. Desça e siga para a porta, abaixo da tela.

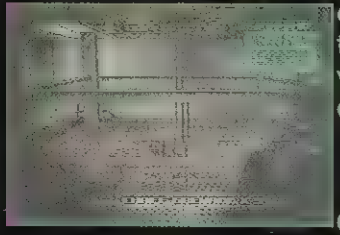


▶ Do outro lado, siga em linha reta e chame o elevador, que não vai subir. Volte até a porta e siga para a direita da tela, lá você vai pegar uma caixa de Grenade, munição de Socom e de Fa-Mas. Desça a escadaria, ela vai estar quebrada. Suba novamente e siga para o elevador.

◀ Chegando lá, Snake escuta alguma coisa, e vai investigar. É Otacon, que fala para não atirar. Snake pergunta como ele conseguiu chegar até o local (lembra da guerra do lado de fora?). Otacon diz que chegou em segurança graças à sua camuflagem, e ele usou o elevador. Snake comunica que a o acesso para o primeiro andar (pela escada) está quebrado, perguntando se o elevador está funcionando. Otacon confirma; depois começa a paparicar Snake, dizendo que ele parece com os heróis de filmes. Snake fala que não, os heróis de filmes sempre salvam as mulheres. Otacon comenta sobre Meryl. Snake permanece calado; Otacon se desculpa pelo comentário. Ele aproveita para perguntar se Snake já amou alguém. A resposta não é muito po[illegible] disou tem um pouco sobre o caso... Respondendo a pergunta de Otacon, Sna[illegible] avor em troca: pede para ele dar um jeito no elevador (arrumar o painel de [illegible]. Ele aceita, enquanto isso, Snake vai para o topo da torre B.



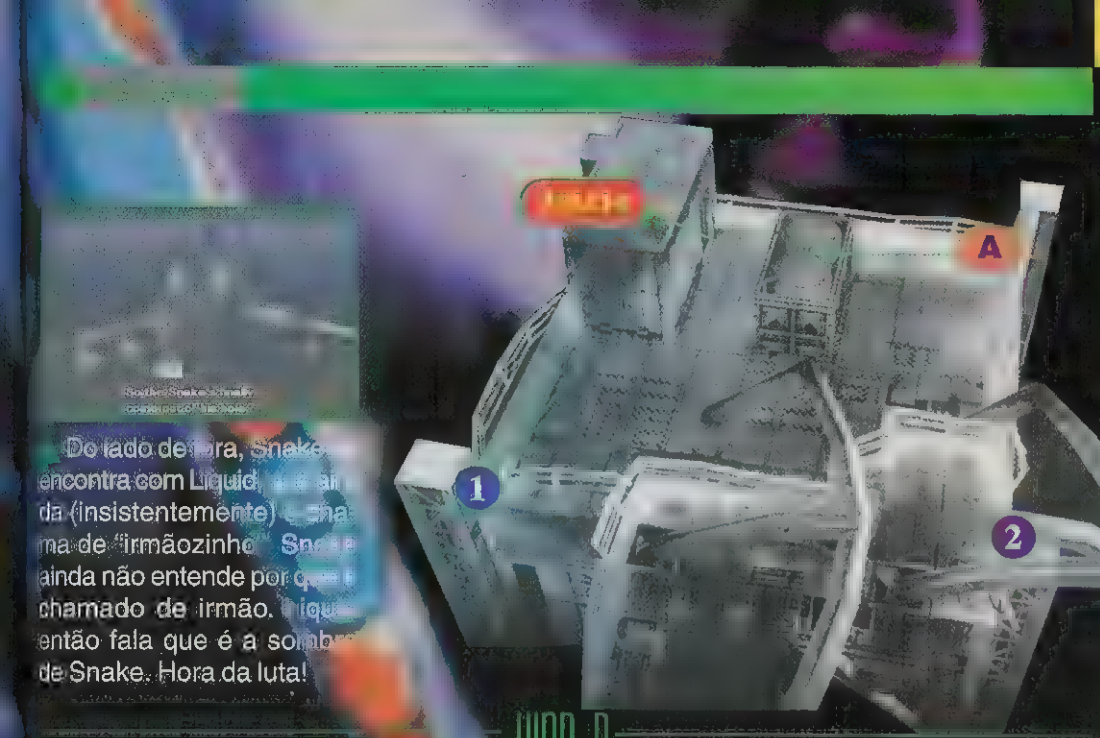
▶ Subindo as escadas, você vai encontrar algumas surpresas. Não seja muito apressado, haverá câmeras (equipadas com metralhadoras) nas paredes. Sempre dê uma olhada nas paredes, no final de cada trecho da escadaria. Use uma Chaff Grenade para passar tranqüilamente (há quatro pontos durante a subida que apresentam as câmeras). **Obs.:** com a Stinger, você pode destruir as câmeras, mas não gaste nenhum de seus tiros agora, você irá usá-los! Ah, mais uma coisa, atrás do pequeno pilar da escada (ao lado do elevador) há uma Ration.



Chegando ao final da escadaria, dê a volta ao redor da localidade dos cabos do elevador ([illegible]), para coletar três caixas de munição para a Stinger, Chaff G., munição para Fa-Mas [illegible] Ration. Suba a outra escada.

Area 19

Tower Battle



▶ Do lado de fora, Snake encontra com Liquid, [illegible] da (insistentemente) [illegible] ma de "irmãozinho". Snake ainda não entende por que é chamado de irmão. Liquid então fala que é a sombra de Snake. Hora da luta!

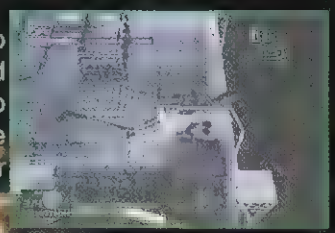
KIND D

▶ Equipe a Stinger e desative-a [illegible] u, pegue uma Ration ao lado de onde você saiu (apro[illegible] e equipe a Ration), se estiver precisando. O esquema [illegible] Liquid e seu teco [illegible] bem simp[illegible] heli-cóptero.

▶ [illegible] ciar-se, [illegible] dos ta[illegible] gás (ponto **A**, do mapa). Equipe a Stinger [illegible] **R1**), e mire rapidamente. Vão aparecer [illegible] alvos, [illegible] isso não quer dizer que há um lugar espe[illegible] acertá-lo. Basta mirar no helicóptero (registrando qualquer um dos três alvos) disparando contra ele. Se a mira estava registrada no alvo, o míssil vai [illegible] no helicóptero [illegible] er meio demorado para abater este pato, mas não vai apresentar [illegible] dific[illegible]

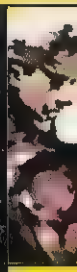
▶ Toda vez que [illegible] helicóptero desequ[illegible] a Stinger e esconda-se atrás [illegible]s. Pa[illegible] calização (e para onde vai o [illegible] embre-[illegible] o radar. Depois de alguns a[illegible] Liquid vai ficar meio nervoso, mandando um míssil [illegible] você "comer".

◀ Quando o míssil estiver chegando de encontro à torre, fique escondido atrás dos tanques, que [illegible] não sofrerá dano algum [illegible] id é um cego esmo...



▶ Continua [illegible] ndo o mesmo esquema [illegible] agora. Liquid vai deixar o [illegible] tero abaixo do [illegible] acusado ape[illegible] o seu radar (e pelo [illegible] fizer isso, a música vai parar por um momento. [illegible] localiza pelo radar, d[illegible] equipe a Stinger e mire para o chão, para avistar o alvo. Não atire, em hipótese alguma, para o chão (você não quer cometer um suicídio a essa altura da batalha, quer?). Liquid vai subir com tudo, mire no helicóptero e dê um tiro, indo se esconder em seguida.

◀ Liquid vai tentar acertá-lo [illegible] qualquer maneira, nesse momento você deve ficar de olho no radar. O helicóptero



METAL GEAR SOLID

ITENS

1= Ration

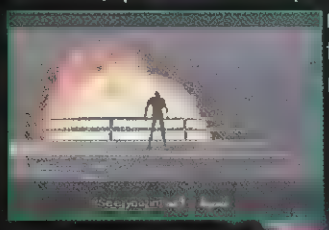
2= Munição (Stinger)

Area 19

Tower Battle

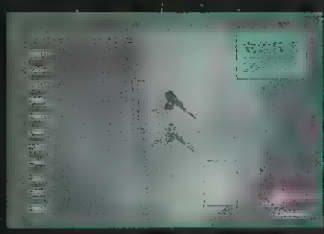
METAL GEAR SOLID

vai ficar rodeando os tanques, depois ele desce e ronda fora de visão, preparando o ataque. Se suas balas de Stinger estiverem se acabando, siga para a ponta do lado direito da tela, para pegar uma caixa de munição (veja o mapa). Quando finalmente der o último disparo contra Liquid (e seu teco-teco, he, he...), o cara vai ficar muito fulo da vida, mandando outro míssil contra você. Fique escondido atrás dos tanques. O míssil vai colidir contra os tanques, que explodirão, mas você não vai morrer.



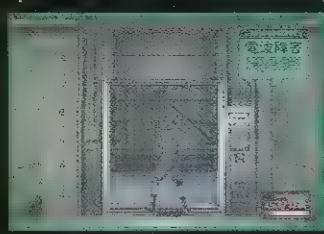
◀ Liquid vai ficar sem controle, perdendo altura e explodindo (extermínio aéreo, ha, ha...!). "Vejo você no inferno, Liquid", fala Snake.

▶ Otacon vai entrar em contato com Snake, para comunicar que o elevador está funcionando. Durante o bate papo, Otacon pergunta o que explodiu. Snake fala que foi um helicóptero. Otacon fica dizendo que ele é incrível. Snake pede para ele procurar um lugar seguro para ficar. Otacon não concorda, mas Snake diz para ele não bancar o herói. Antes de ir, Otacon fala para entrar em contato se precisar.



◀ Volte para dentro da torre, descendo para a porta do elevador. Quando estiver descendo a escadaria, use a Stinger (só uma vez) para destruir as câmeras. Com esta arma, você vai poder destruir de tudo (que seja destrutível). É aconselhável o uso de Stun G durante a descida.

▶ Lembre-se de pegar a Ration (se não a pegou antes) quando estiver na escada (foto).

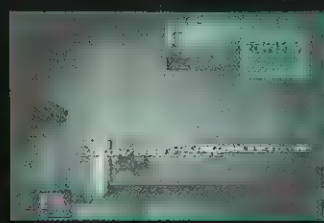


◀ Chame o elevador e espere um pouco. Ao entrar, o elevador não vai descer. Vá ao painel e escolha o primeiro andar.

▶ Otacon vai entrar em contato mais uma vez. Ele diz que havia cinco protótipos das camuflagens em seu laboratório. Tirando a que ele está usando, restariam quatro, mas as mesmas sumiram do laboratório. Ainda assim, Snake não entendeu a mensagem. Otacon ainda fala do elevador, como se alguém estivesse dentro dele, barrando a porta para subir. Snake pergunta quanto Otacon pesa, ele responde 65. Mas o elevador acusou mais de 350 kg. Snake presume então que deveria haver umas cinco pessoas para chegar a tal peso.

◀ É então que Otacon desesperadamente, diz para Snake olhar para trás. Os sujeitos que roubaram os protótipos das camuflagens estão no elevador!

▶ Equipe o Thermal Goggles imediatamente e equipe a Fa-Mas. Desça bala nos quatro guardas, sem dó, e fique atento no seu life.



◀ Saindo do elevador, pegue uma caixa de Chaff e uma de munição para a Fa-Mas no corredor do lado direito da tela. Depois, siga para o lado esquerdo do elevador, onde você vai pegar uma Ration. Abaixo da escada quebrada há uma caixa de munição para a PSG1.

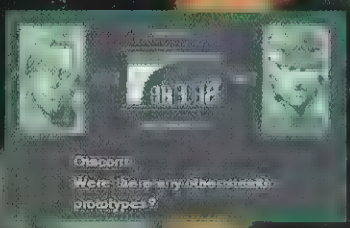
▶ Se não quiser pegar estes itens, siga para a porta de saída (um pouco à direita da porta do elevador, na parede de baixo). Equipe o cartão para poder entrar. Use uma Chaff Grenade para

...a que estará lá, acima das caixas. Há ...ção para a PSG1, siga para a porta do ...

◀ ... você vai se deparar com mais três ... siga para a porta no final, não esque... ...xas de munição para a Socom e para a Fa-Mas.

AREA 20: SNOW FIELD

Do lado de fo... ...nalmen... ...ian... Assim que avançar, alg... ...Snake, ...ando-o. Otacon entra em contato, pe...untando se ele está bem.



◀ Snake pergu... se havia mais algum p...o da camuflagem, Otac...ponde que só haviam cinco, ...guntando por quê? Snake fala que alguém o acertou e ... escondido por causa da neve. Otacon fala que ela está ... Sniper Wolf! Definitivamente é ela! Snake pergunta se ...con está feliz, sua voz expressa tal felicidade. Otacon ... e pede para que Snake não a mate. Snake pergunta se ele est... ...vez começa a falar que ela é uma boa pessoa. Snake fala pa... Otacon que Snipe... ...ina impiedosa. A própria entra na freqüência, dizendo que está vendo Snake perfeitamente e que nunca deixou sua caça fugir. Otacon pede para ela não fazer nada.

▶ Sniper fala que você (Snake) nunca vai acabar o que começou e vai mandar uma bala no seu coração. Snake não esqueceu o que ela fez com Meryl. Otacon continua sua insistência em parar os dois antes que um deles (Sniper no caso) seja morto, mas seus pedidos são em vão.

Snow Field

Area 20

METAL GEAR SOLID

ITENS

1,2,7 e 8= Munição (PSG1)
3, 4, 18 e 19= Ration
5= Stun G.
6&21= Diazepam
9&26= Munição (Socom)
10, 11, 12 e 13= Munição (Fa-Mas)
14&15= Chaff G.
16&17= Grenade
20= Cardboard Box / C
22, 23, 24 e 25= Munição (Nikita)

Snow Field

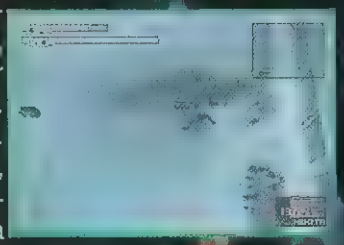
SNIPER WOLF: O ACERTO DE CONTAS

IMPORTANTE

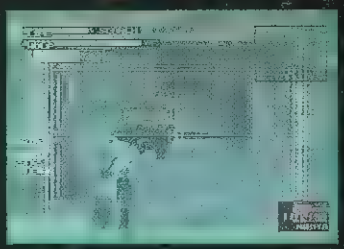
Não avançar e não ficar exposto enquanto Sniper estiver ativa.

Há vários meios criativos de se acabar com Sniper. O mais difícil é você usar a PSG1. A roupa de Sniper é branca, chegando a mesclar-se com o ambiente. Para saber onde ela está, equipe o Thermal Goggles juntamente quando estiver usando a PSG1. Lembre-se de usar o Diazepam para Snake ficar calmo. O grande problema em usar este método é que você vai ficar exposto a ela, servindo de alvo fácil.

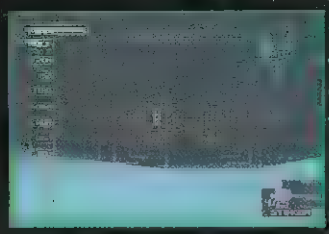
Agora vamos aos outros métodos. Siga para o canto direito (da tela), ficando atrás da inclinação mais alta (ponto **A**, do mapa). Ficando neste ponto (foto), Sniper não vai poder lhe acertar com facilidade, ela terá cerca de 5% de chances. Equipe a Nikita e dê um tiro, vá guiando o míssil até Sniper. Para que o míssil não se choque com pequenas inclinações, suba pelas rampas de neve. O míssil vai acompanhar a mesma altura do solo. Apenas seja rápido para que a barrinha marrom clara não se esvazie (quando tal barrinha se esvaziar, o míssil explode).



Guie o míssil para o lado esquerdo, em direção ao caminhão parado (ponto **B**, do mapa), virando para a direita até Sniper.

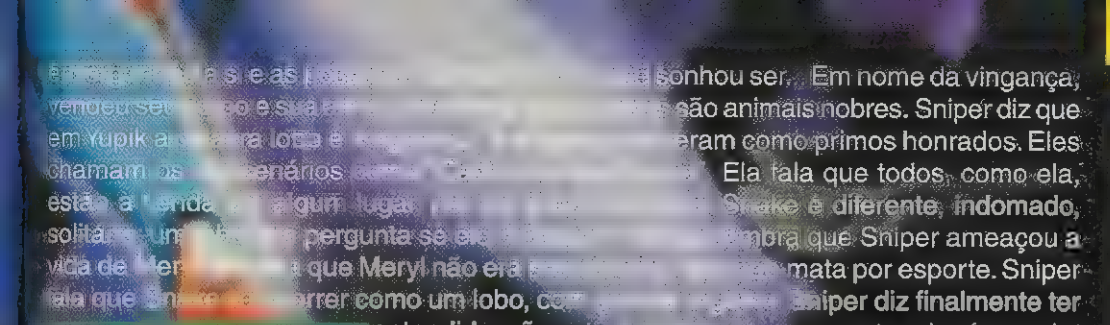


Ela não vai perceber a aproximação do míssil, desta forma possibilitando acertos com grande dano. Mande quantos forem necessários para acabar com ela. Isso só vai tornar-se um grande problema se você tiver gastado toda a munição da Nikita. Mas há uma outra salvação (sempre há, porque é a Gamers que fala...)



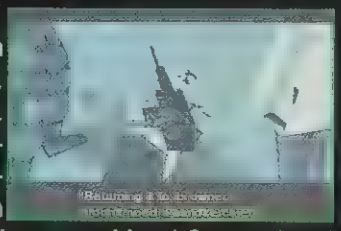
Você pode optar pela Stinger, causando o mesmo dano com um acerto preciso. Saia de trás da inclinação e mire em direção às árvores, mais ao fundo. Mire em Sniper (que vai ser três quadros, o mesmo esquema do helicóptero). Quando a mira da Stinger registrar Sniper, atire imediatamente e espere os resultados. Mesmo que ela se esconda atrás das árvores, o efeito da explosão vai ser grande o suficiente para tirar uma boa quantidade de seu life. Outro problema que pode complicar a sua vida, é se você NÃO tiver munição de Nikita e Stinger (tá certo que é a Gamers, mas não fazemos milagres...), o jeito é usar a PSG1, coisa que vai dar trabalho.

Abatendo Sniper, siga adiante. Ela vai começar a falar um pouco de sua vida, dizendo que esperou muito por este momento; esperar é sua profissão, nunca mover um músculo, ter concentração. Ela diz que Snake não pode salvá-la, e pede "por favor" para finalizar. Antes de Snake a matar, ela começa a falar um pouco mais de sua vida, dizendo que nasceu em um campo de batalha. Artilharia, sirenes e gritos. Cada manhã, ela despertava e encontrava familiares ou amigos mortos ao seu lado. Os governos do mundo ficaram cegos para a miséria. Entretanto o herói de Sniper apareceu, Saladin, e a levou para longe de tudo aquilo. Snake martela um pouco, depois pergunta se é do Big Boss que ela fala? Sniper fala que foi assim que ela se tornou o que é, vendo o mundo por trás de um rifle. Agora poderia ver a guerra (não interior, mas exterior), como uma observadora. Ela assistiu a brutalidade, a estupidez humana por trás da mira de seu rifle. Assim ela se juntou ao grupo de revolucionários (Liquid), para levar sua vingança ao mundo. Mas



[illegible] sonhou ser. Em nome da vingança, vendeu [illegible] são animais nobres. Sniper diz que em Yupik a [illegible] eram como primos honrados. Eles chamam os [illegible] Ela fala que todos, como ela, estão a [illegible] Snake é diferente, indomado, solitário [illegible] pergunta se [illegible] que Sniper ameaçou a vida de [illegible] que Meryl não era [illegible] mata por esporte. Sniper fala que [illegible] como um lobo, [illegible] Sniper diz finalmente ter entendido, não estava [illegible] para matar alguém, e sim esperando que alguém [illegible]

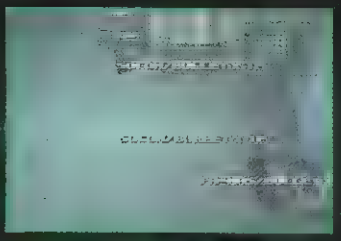
◀ Snake fala que um homem gosta dela. Sniper não presta atenção (ou pelo menos não aparenta interesse), dizendo que Snake é um herói e pede mais uma vez para que a mate. Otacon aparece e se pergunta por quê ele a amou. Sniper olha para o lado, Snake olha [illegible] Otacon parado. Sniper pede sua arma, que praticamente uma parte sua. Otacon leva [illegible] até a moribunda. Finalmente Snake realiza o pedido de Sniper, de livrá-la [illegible]



▶ Otacon olha para Sna[illegible] que ele disse que um amor pode surgir em tal situação [illegible] ele não pode salvá-la. Snake devolve o lenço à su[illegible] não vai precisar mais. Otacon pergunta por quê? S[illegible] que não tem mais nenhuma lágrima para derramar; [illegible] para a base subterrânea, pois não tem muito temp[illegible] Otacon se proteja, não confiando em nin[illegible] seguir parar o Metal Gear, o local provavelmente vai ser todo bomb[illegible] que vai continuar ajudando, através do Co[illegible]c. Snake fala que ele p[illegible] agem de fugir e continuar uma vida nova. Snake vai embora [illegible] que Otacon pergunta pelo que Sniper estava lutando [illegible] Snake estava lutando. A resposta de Snake é que se todos fazem [illegible] falará.

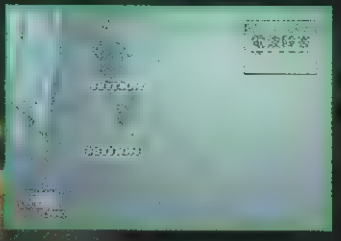
◀ Voltando [illegible] a direita da tela onde se encontra [illegible] (ponto **C**, do mapa). Há uma sala fechada [illegible] de Sniper, mas pode ser aberta [illegible]. Siga para a sala seguinte, do lado [illegible]). [illegible]tro, você encontrará Diazepam, [illegible] Grenade e Ration. **Obs.:** dentro desta sala [illegible] Claymore) espalhadas.

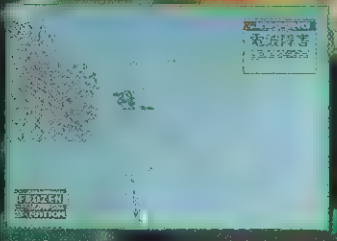
▶ Seguindo pa[illegible] (la[illegible] mais abaixo), você vai encon[illegible] caixas de munição para [illegible] PSG1, Socom e três [illegible] Fa Mas. **Obs.:** tome cuidado com as câmeras de vigilância.



◀ Na sala se[illegible] (mais abaixo) haverá [illegible] caixas de Chaff G. e [illegible]ades. **Obs.:** tome cuida[illegible] as câmeras.

▶ Saindo [illegible], siga em linha reta at[illegible] sala, do lado [illegible]do, veja o ma[illegible] você poderá pe[illegible] Cardboard [illegible]C. **Obs.:** tome [illegible] câmeras (de [illegible]





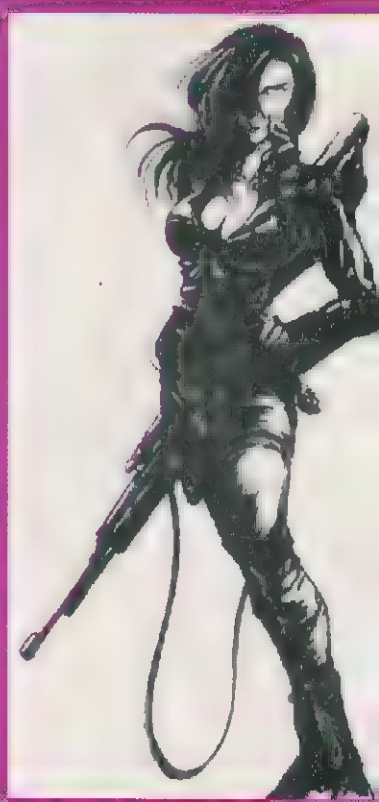
◀ Saindo da sala, há um Diazepam em[illegible]xo da única árvore ao lado (foto).

▶ Na sala mais acima, você pode pegar quatro caixas de munição para a Nikita. **Obs.:** cuidado com a câmera escondida lateralmente.

Area 20

Snow Field

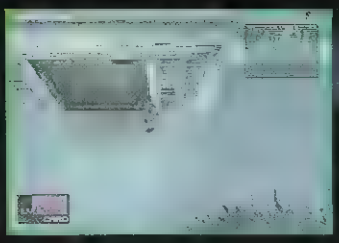
METAL GEAR SOLID



Area 21

Cargo Elevator

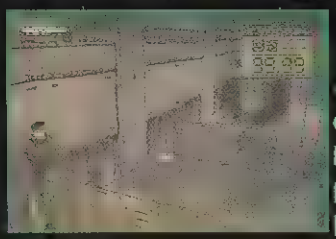
METAL GEAR SOLID



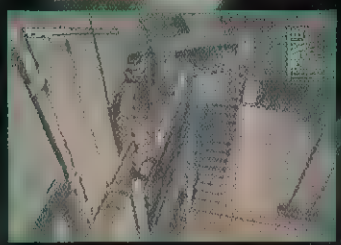
Nesta entrada você vai finalizar o primeiro CD do game. Haverá duas câmeras de vigilância, sendo que embaixo da que está à esquerda da tela há uma caixa de munição para a Socom. Lembre-se que nesta área ficou faltando uma sala (a que está perto de Sniper). Nesta sala há muita munição de Stinger.

Não se preocupe, vamos explicar como entrar na tal sala, agora use uma Chaff e desça a escada, trocando o CD (quando aparecer a mensagem na tela).

No final da escada, siga para trás da grande caixa (ponto **A**). Encostado nela, você poderá avistar um dos guardas sobre uma plataforma mais ao fundo. Fique na direção dele e equipe a Stinger; dê um tiro e ele será jogado dentro do metal derretido (não se preocupe com o alerta, ninguém virá até onde você está). No final da plataforma, onde o guarda estava, você pega Stun G.

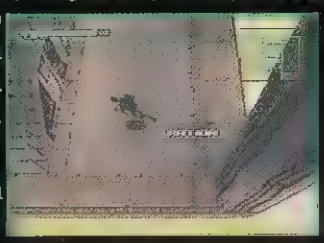


Siga para o final da outra plataforma (ponto **B** do mapa). Fique atento na parede, pois você vai ter que passar encostado a ela. Do lado esquerdo, vá encostado para pegar munição para a Socom (foto).



Do outro lado haverá um guindaste. Equipe uma C-4 o mais perto possível e espere o guindaste se aproximar; então acione a bomba. Com o guindaste destruído, espere o sinal de alerta cessar, para poder atravessar sem os guardas atirarem. **Obs.:** quando estiver passando encostado na parede, não equipe arma alguma; isso pode ocasionar a queda do personagem no metal derretido.

Chegando ao outro lado (ponto **C**, do mapa), desça a escada e vire à direita (do personagem), seguindo para a parte de baixo da escada (foto). Embaixo da escada há munição para a Socom, siga para a outra escada no final do caminho (rumo ao ponto **D**). Descendo a escada, você vai chegar bem perto do metal derretido.



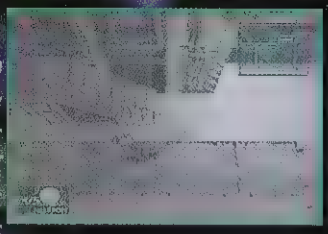
Perto do pilar, você pega uma Ration. Siga para baixo da escada, para pegar munição de Fa-Mas.

ITENS

1= Stun Grenade
2= Municao (Socom)
3= Municao (Socom)
4= Ration
5= Municao (Fa-Mas)
6= C-4
7= Municao (Socom)
8= Ration
9= Stun Grenade

Cargo Elevator

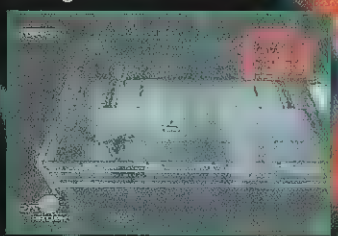
◀ [illegible] algum guarda, experimente jogar ele dentro



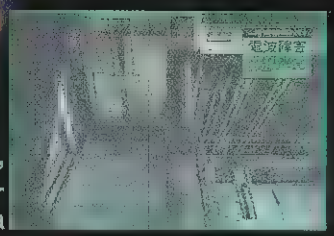
▶ [illegible] novamente e [illegible] rando à di- [illegible] para po- [illegible] elevador (pon[illegible] des- ça a esc[illegible] ndar de baixo, você [illegible] ini- ção p[illegible] Ration (perto do meta[illegible] caixa de Stun Grenade. Siga para a p[illegible] sa[illegible]da, mas fique sabendo que [illegible] porta rente à de saída, que leva para uma [illegible] nde você pega mais itens. Ignore a [illegible] quanto.

◀ Cruzando a grande porta, siga para o lado direito, onde haverá munição para a Fa-Mas; entre as duas caixas há outra. Mais adiante haverá munição para a Socom. Siga para o outro lado, recolha mais duas caixas de munição para a Fa-Mas e mais uma para a Socom. Suba em cima do elevador e mexa no painel.

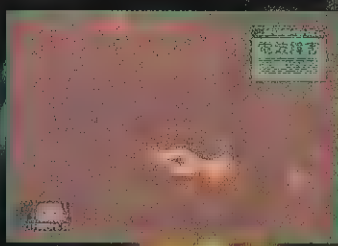
▶ Aperte o botão ○, para fazer com que o elevador desça. Três guardas vão invadir o elevador, o bicho vai pegar para o [illegible] lado.



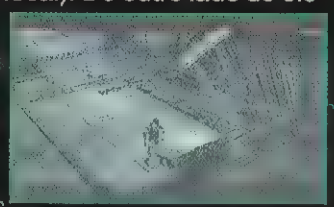
◀ [illegible] para acabar com eles rapidinho é jogá-los [illegible] dor. Eles vão ficar sempre pelas pontas, [illegible] dando socos par jogá-lo fora. Repita a [illegible] gundo e quebre o pescoço do ter- [illegible] ation). **Obs.**: esteja com a Ration [illegible] a não [illegible]



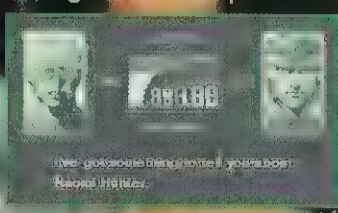
▶ No final da descida, use uma Chaff [illegible] de duas câmeras de vigilância, que estão [illegible] is do cami- nho do [illegible]



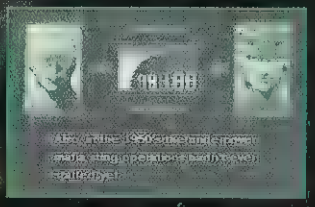
◀ [illegible] as câmeras, [illegible] erda (do perso- [illegible] m), [illegible] pegar uma [illegible] ao [illegible] estreito caminho) para a Socom. Siga [illegible] e b[illegible]o e equipe o Thermal Goggles. Quando fo[illegible] gund[illegible] elevador, não se esqueça de andar deita- do (t[illegible] bombas [illegible]aymore pelo local). Do outro lado do ele- vador tem [illegible] guns itens (Ration e munição de Fa-Mas).



▶ Embarc[illegible] evador e mexa no painel. Durante a desci- da, algun[illegible] aparecerão. Mais alg[illegible] egundos duran- te a desc[illegible] Master Miller vai entrar e[illegible] tato.



◀ Mill[illegible] que tem novidades para S[illegible] mas antes ele pergunta se a conversa é segu- ra. Si[illegible] nfirma. Miller diz que estava no FBI, (Snake não s[illegible] sto). Ele fala que a história de Naomi Hunter, [illegible] tário assis[illegible] de Hoover no FBI, indo investigar a máfia em Nova Iorque e [illegible] duvidosamente se pergunta se ela mentiu. Miller res- ponde dizendo que ela p[illegible] ser uma espiã, mas Snake acha ridículo. Miller continua com suas descobertas, dizendo que no FBI, Edigar Hoover tinha fama de racista (naquele tempo).



▶ Em 1950, as operações contra a [illegible]fia nem mesmo haviam começado, pois só em 1960 ela [illegible] início, e em Chicago, não em Nova Iorque. Miller então comenta sobre a misteriosa [illegible]rte do chefe Darpa e o presidente Baker, a aparição do ninja.

Area 22

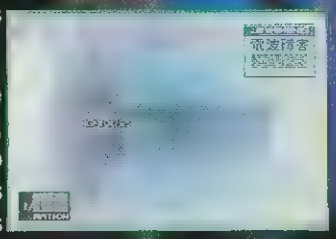
METAL GEAR SOLID

Warehouse

ITENS

1= Munição (Nikita)
2= Munição (Stinger)
3= Ration
4= C-4
5= Munição (Stinger)
6= Munição (Nikita)
7= Munição (Nikita)
8= C-4

fatos estranhos que aconteceram. Duvidosamente Snake indaga se poderia ser isso. Mãe encerra a comunicação dizendo que vai tentar descobrir mais coisas, falando para Snake tomar cuidado enquanto isso.



▶ Chegando a um gélido local, logo à frente está a porta de saída, mas antes, não deixe de recolher a munições de Nikita, uma Ration e uma caixa de C-4. Primeiro, encha seu life ao máximo (gaste quantos Rations forem necessários) e depois siga para a porta, com o cartão equipado. **Obs.:** as Rations podem congelar e impedir que você encha seu life.

▲ Após a porta, Snake observa o local, vendo corvos em quase todos os cantos, até que avista um grande volume em cima das caixas. Vulcan Raven diz que Snake é bem-vindo, e que é o fim da estrada para ele. O gigante fica indignado, dizendo que você ousou matar seus amigos (os corvos). Foi só umas pancadinhas sem compromisso, no elevador... Raven diz que os corvos não são comedores de carniça, como a maioria das pessoas pensam, eles simplesmente fazem parte do mundo natural; as vezes eles atacam raposas feridas. Snake pergunta se era ele que estava dentro do tanque de guerra, dizendo que deve ter sido um pouco apertado para um "menino" tão grande. Raven apenas ri, dizendo que aquilo não era uma batalha, seus amigos e ele estavam testando-o para ver que tipo de homem era Snake. Os corvos (segundo Raven) dizem que Snake é um verdadeiro guerreiro. O desenho da testa de Raven sai em direção a Snake, que pensa estar vendo alucinações. Depois disso, Snake não consegue se mover. O corvo pôs a marca de morte em Snake. Raven fala sobre o fluxo do sangue oriental correndo em suas veias, seus antepassados (de Snake) também [illegible]s nas planícies estéreis da Mongólia.

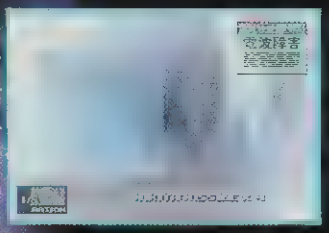
◀ Raven começa a falar dos muitos antepassados, dele e Snake, que por sua vez, fala que não tem nenhum corvo como parente em sua árvore genealógica. Raven fala que ele zomba, mas cobras e corvos não são grandes amigos, além disso, Snake também mora no Alaska. O brutamontes pergunta se Snake conhece as Olimpíadas Mundiais Indígenas Esquimó. Snake fala que conhece, dizendo que Raven deve ser uma grande ameaça na competição de comer Muktuk. Raven fala que sim, mas há outro evento que ele gosta de participar, chamado Pucha Orelha. É um evento onde dois oponentes puxam a orelha um do outro, suportando um severo resfriamento, um teste espiritual, como também físico. Snake pergunta se ele quer fazer o mesmo no momento, Raven fala que é um pouco diferente, mas o espírito é o mesmo. Entre ele e Snake será uma batalha gloriosa. Snake fala que não é glorioso, é uma matança e isso não é um esporte.

VULCAN RAVEN, O CARA DA METRANCA

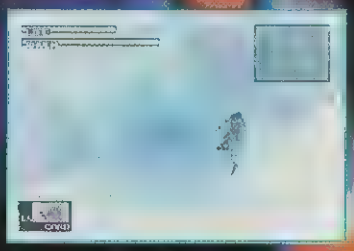
IMPORTANTE

Não chegue perto de Raven

◀ [illegible] está a porta de saída, mas antes, não [illegible] munições de Nikita, uma...



▶ [illegible] de C-4. [illegible] máximo [illegible] forem nec[illegible] para a porta [illegible] pado. **Obs.:** [illegible] e encher o life por um [illegible] as Rations p[illegible] gelar e impedir que você en[illegible] Para descong[illegible] e-a e fique andando em lugar[illegible]

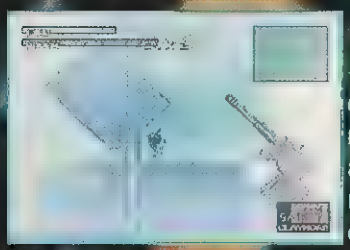


◀ O esquema contra Raven é bem simples, fique escondido atrás das caixas, esperando ele vacilar e dar as costas para onde você está. Siga sempre pelas laterais da sala, escondendo-se da visão de Raven (que enxerga longe).

▶ Quando ele começar a atirar, fique atrás dele e dê um tiro de Stinger, mas seja rápido para não [illegible] uma peneira. Caso esteja sem munição (bem provável), o esquema fica até mais fácil. Espere Raven ficar andando pelos cantos da sala, então comece a armar bombas Claymore em direção a onde Raven foi.

◀ [illegible] bombas, só tome cuidado para não pisar nelas [illegible] Thermal Goggles). Raven não vai prestar atenção pelo chão, conseqüentemente pisando nas bombas. Você pode fazer um cerco, colocando Claymore e C-4, basta usar sua criatividade (é bem fácil, principalmente para quem assiste filmes de guerra). **Obs.:** Raven vai ficar mais rápido quando levar alguns acertos.

▶ Nunca passe perto do campo visual de Ra[illegible] ou ele vai descarregar balas em você (não se assuste com o tamanho da arma, é fraquinha), sempre guie-se pelo mapa, encoste-se nas caixas para saber, visualmente, onde Raven está. **Obs.:** procure pegar os itens pelos cantos da tela.



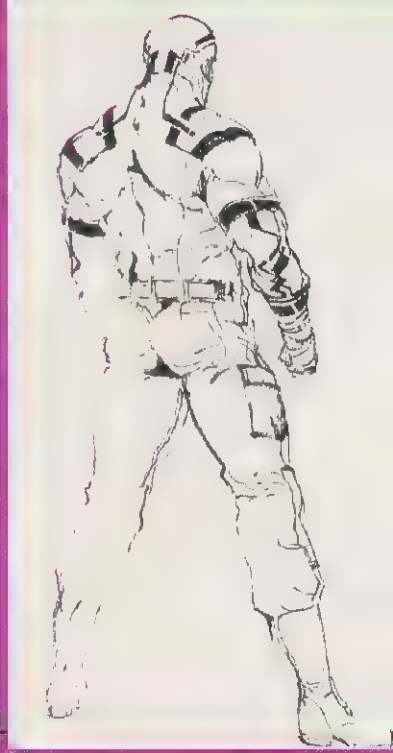
◀ Toc[illegible] que Rav[illegible] metralhar o local, ele pode destruir caixas e [illegible] itens que se encontram em cima das mesmas. Nunca deixe que Raven chegue perto de você, ele vai acerta-lo com o cano da metralhadora. Para acabar com ele rapidamente, arme várias bombas nos corredores, de forma que você fique [illegible] área isolada das bo[illegible] Use a Stinger (se já pegou alguma munição) juntamente com as bombas para maiores resultados. Se quiser, arrisq[illegible] a Nikita, mas se Rav[illegible] avistar o míssil, ele o destruirá. Caso fique [illegible]ado (evite ao máximo), use uma [illegible] Grenade para cegar Raven por três segun[illegible] muito [illegible]erto dele, ele vai metra[illegible] tudo que está a sua frente. Com um pouco [illegible] você ganha de Raven [illegible]ente, o chato é conseguir pegar todos os ite[illegible] caixas (atraia Raven para perto de uma das caixas com item, apareça em sua frente e saia fora [illegible]ndo com [illegible] ele acerte na [illegible]xa e destrua a mesma para [illegible] item).

▶ Derrotado, Raven começa a falar que sua existência neste mundo não é mais necessária. Seu corpo não permanecerá neste lugar, seu espírito e sua carne se tornarão parte dos corvos. Deste modo, ele diz que volta[illegible] para a Mãe Terra. Ele chama Snake e entrega o cartão leve[illegible] para abrir a porta e continuar sua missão. Snake pergunta "por quê?". Raven fala que ele é uma cobra que não foi criada pela natureza, Snake e seu chefe (o de Raven) são de outro mundo, um mundo onde ele não deseja trabalhar. Raven manda Snake ir lutar contra seu chefe, ele estará assistindo lá de cima.

Area 22

Warehouse

METAL GEAR SOLID



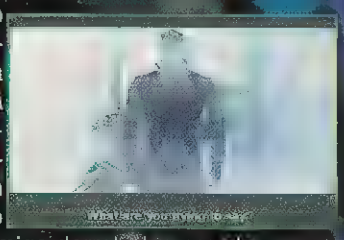
Area 24

Underground Base

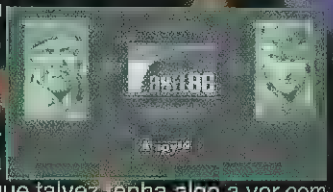
METAL GEAR SOLID

◀ Antes de partir, Raven faz uma revelação à Snake sobre a morte de Darpa na prisão. O homem que Snake viu morrer diante de seus olhos não era Darpa. Era Decoy Octopus, um sócio do Fox-Hound. Ele era mestre em disfarce, copiou todo o verdadeiro chefe Darpa através do de seu sangue.

▶ Mas ele não pode enganar o Anjo da Morte. Snake fica em dúvida sobre esse tal Anjo da Morte. Ele também faz perguntas a Raven, que está prestes a morrer. Mas o gigante fala que já contou demais, o resto do enigma é Snake quem tem que resolver. Enquanto Snake s[illegible]stancia, Raven continua falando (enquanto é devorado pelos corvos). Ele diz que tudo no mundo tem um fim, mas Snake é diferente, o caminho seguido por ele não termina. As almas dos exército inimigo derrotados por ele sempre o assombrarão, e nunca terá paz.



◀ Após o fim de Raven, Miller entra em contato novamente, trazendo novas informações sobre Naomi. Quando ele pede para desligar seu munitor com os demais contatos, Roy escuta e entra na conversa, perguntando o que sabe sobre Naomi. Miller não gostou do coronel ter escutado, Snake pergunta se ela está aí. Ele Roy fala que ela esta dormindo. Miller continua a sua descoberta, dizendo que a Dr. Naomi não é a Dr. Naomi. Roy se assusta. Miller diz que pensou sobre a história dela, que no fundo soou meio suspeitá, assim ele foi confirmar. Há uma verdadeira Naomi, ou havia uma... Mas ela não é a mulher que eles conhecem.



▶ A verdadeira Naomi desapareceu no Oriente Médio e a Naomi que está com eles na missão deve ter conseguido os documentos de identificação dela de alguma maneira. Roy pergunta quem é ela realmente, Miller diz que ela deve ser algum tipo de espiã, que talvez tenha algo a ver com a sabotagem da operação. Indignado, foi pergunta se ela está trabalhando para os terroristas, Snake (de sua parte) fala que não quer acreditar nisso, mas ela está trabalhando para a Fox-Hound. Miller fala que ela pode estar trabalhando para um grupo diferente, assim pedindo que a prenda e a interrogue. Roy comenta que se ela é uma dos espiões, eles estão em grandes dificuldades. Miller pergunta a Roy se ele deixou algum tipo de segredo vital com ela, dando a entender que ela teve alguma coisa a ver com a morte de Darpa e o presidente Baker. Roy apenas fala que não tem idéia. Miller pede para que ela seja excluída da missão, mas Roy fala que sem ela não é possível completar a missão. Snake pergunta se ele está escondendo algo. Roy pede apenas algum tempo para tentar resolver as coisas com ela. Snake diz que não tem muito tempo disponível.

◀ Finalizando a transmissão, colete todos os itens pelos cantos da tela (se não fez ainda), depois siga para a parte de cima da tela, com o cartão equipado.

ITENS

Mapa1

[illegible]

2= Ration

3= munição (Fa-Mas)

4= Munição (Fa-Mas)

5= Munição (Socom)

6= Ration

7= Chaff G.

8= Munição (Fa-Mas)

Mapa2

1= Munição (Fa-Mas)

2= Chaff G.

3= Munição (Stinger)

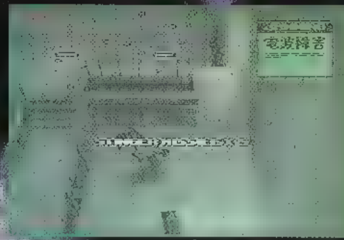
4= Munição (Stinger)

5= Munição (Fa-Mas)

6= Munição (Socom)

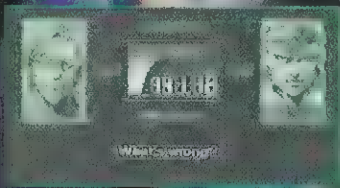
7= Munição (Socom)

● Ao sair da área onde Rave[illegible]ateu as botas, pegue uma caixa de Chaff Grenade ao lado. Aproveite e equipe a mesma. Use [illegible] e saia correndo, haverá duas armadilhas, sendo que em cima da segunda haverá uma Ration [illegible] a direita, enquanto o efeito da Chaff durar, use uma

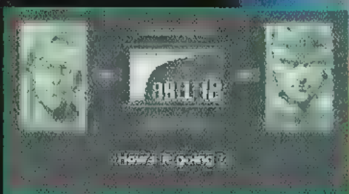


[illegible] passarela [illegible] e pegar [illegible] de munição para [illegible] usar [illegible] Gear para [illegible] de vigia [illegible] guardam a escada [illegible] e ir direto para a [illegible] (recolhendo [illegible] para a Stinger.

▼ A porta [illegible] pequeno corredor [illegible] grande sala [illegible] Metal Gear. Siga [illegible] máquina e vire à direita, rumo à escada (ponto **A** [illegible] para subir as plataformas. Quando aproximar-se da escada, [illegible] vai entrar em contato, dando mais detalhes sobre o MG. [illegible] todos os itens mostrados no mapa acima.

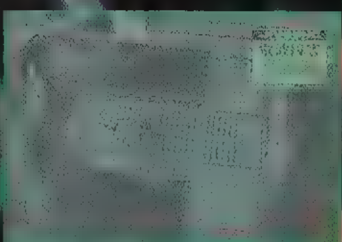


▶ Suba a escada e vire à direita, para pegar uma caixa de Chaff Grenade. Siga para a esquerda e desça para a parte de baixo. Lá você vai pegar uma caixa de munição para a Fa-Mas. Volte e suba a escada mais ao fundo (ponto **B**, do mapa 1).



● Quando chegar à escada, [illegible] vai entrar em contato novamente com Snake, que pergunta como ele está indo. Otacon responde que não está tão ruim. Apenas passou pelo terceiro nível de dificuldade de segurança (Baker era um cara cuidadoso). Snake pergunta se ele vai conseguir entrar logo no sistema. Otacon fala que não há sistema que não consiga passar, e continuará tentando.

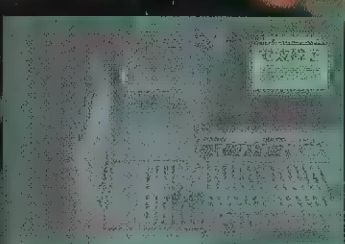
▶ Suba a escada e siga para o fim [illegible] metal. Na segunda curva (tá, não é carro...) [illegible] caixa de munição para a Fa-Mas.



● [illegible] plataforma [illegible] tela), [illegible] vai encontrar [illegible] (foto); mais [illegible] ainda [illegible] da plataforma) [illegible] de munição para a Stinger.

▶ Volte [illegible] a escada e [illegible] para a parte de [illegible] Metal Gear. Em [illegible] Otacon vai entrar novamente em contato [illegible] conseguiu passar do sistema de [illegible] confidencial sobre [illegible]. Snake pergunta se [illegible] os [illegible] codes para anular o [illegible] fala que não achou isso, [illegible] precisa saber. Otacon fala que [illegible] coisa [illegible] pergunta o quê. Otacon fala que conseguiu os segredos por trás [illegible] arma nuclear. Otacon fala que a ogiva de combate nuclear é projetada para ser [illegible]. Desta maneira, não é considerada um projétil (pois não usa combustível), sem contar [illegible] uma arma invisível ao radar.

● Otacon [illegible] as pessoas estão trabalhando no projétil invisível [illegible] a década de 70. Snake [illegible] que os caras não foram capazes de desenvolver isso até agora. Otacon explica que [illegible] do sistema de foguete do projétil, que será apanhado por satélites [illegible]. Com [illegible] projétil, a arma [illegible] nenhuma substância. Assim não pode ser [illegible] por qualquer sistema balístico [illegible] Snake então fica sabendo que estão tentando [illegible] nuclear invisível. [illegible] fala que esta coisa pode significar o fim do mundo [illegible] de vista político, [illegible] problemas de redução e inspeções nucleares. Snake [illegible] está escutando [illegible]. Roy responde que sim e sente muito. Otacon diz que precisa [illegible] Metal Gear. [illegible] fala que estava com um disquete, mas Ocelot pegou. Agora vai [illegible] Otacon descobrir um meio de parar o Metal Gear.



◀ Desça do outro lado do Metal Gear, e siga pela plataforma. Tome cuidado com o guarda que está caminhando pelo local, saque a Socom e dê um jeito nele rapidinho. Siga para a parte isolada da plataforma para pegar alguns itens (foto). Você pega munição para a Fa-Mas e para a Socom. Mais ao fundo, no final da plataforma, há mais uma caixa de munição para a Socom.

Area 24

Underground Base

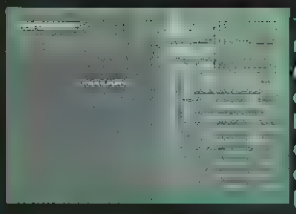
Area 13

Underground Base

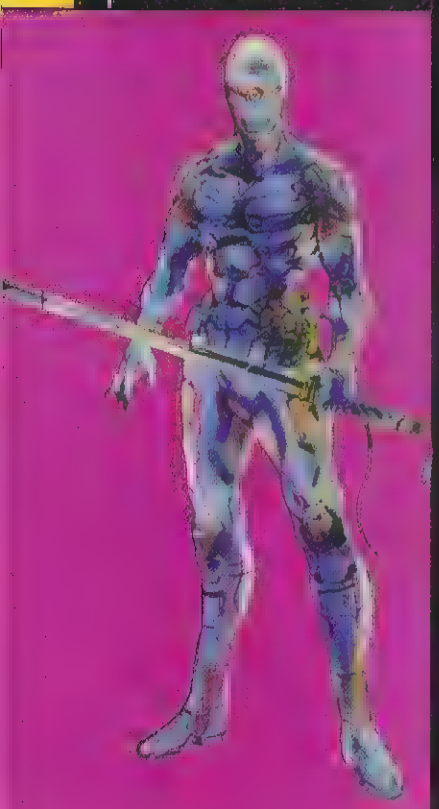
METAL GEAR SOLID

Suba a escada (ponto E, do mapa 2), lá Snake terá uma surpresa. Snake vai ver Ocelot conversando com Liquid, dizendo que os códigos de lançamentos estão inseridos e podem lançar um míssil quando quiser. Liquid discute sobre o assunto dos EUA atenderem suas demandas sobre o DNA de Big Boss, um bilhão de dólares e a vacina FoxDie, através da MG. Há um comprador russo, amigo de Ocelot, que pretende levantar a Rússia novamente (torná-la uma super potência), usando a MG para isso. Liquid quer continuar o sonho de Big Boss, levantando novamente Outer Heaven. Pouco depois eles discutem sobre as perdas do grupo (a morte de Mantis, Decoy Octopus, Sniper... Snake não se dá conta de que está sendo filmado, então Ocelot faz um comentário sobre o que fazer com Meryl. Liquid diz que é bom deixa-la viver, ela é sobrinha de Campbell e pode ser usada contra ele e Snake (que gosta dela).Otacon entra em contato, falando que conseguiu encontrar os arquivos [illegible] secretos de Baker. Snake fala que eles já inseriram os códigos PAL. Otacon explica que os códigos do [illegible] Baker falava, servem para ativar ou desativar. Se a ogiva está ativada, ela é desativada (quando o código é inserido); se inserir quando ela está inativa, ela é ativada. Otacon fala para Snake se apressar, pois não tem muito tempo. Snake lembra que é necessário três chaves, e ele tem apenas uma. É então que Otacon resolve a charada, dizendo que Snake já tem todas as três chaves. A chave cartão (card key) é feita de uma liga de molde de memória, um material que muda de forma em diferentes temperaturas. Continuando, Otacon fala que os três terminais de laptop no centro da sala (os três pequenos computadores), são para introdução de emergência; cada um mostra um símbolo na tela, e cada símbolo corresponde a uma chave diferente. As chaves devem ser inseridas numa ordem, da esquerda para a direita. O da esquerda é para a temperatura da sala, o do meio é para a chave de baixa temperatura e o da direita é para a chave de alta temperatura. Quando as chave forem inseridas no módulo, um disco rígido lê a informação contida nela. Ao finalizar a inserção dos códigos, o processo estará completo. Você poderá usar o cartão três vezes (uma vez para cada terminal). Este é o sistema de emergência, e ele só pode ser usado uma vez. Em questão de segundos, Ocelot saca sua arma e, com uma pontaria extraordinária, consegue acertar de raspão o cartão PAL que voa das mãos de Snake e cai [illegible] abaixo. Liquid chama a atenção de Snake, comunicando-lhe que o vidro da sala é a prova de [illegible] dando chance de entrar.Imediatamente, siga para a parte de cima do Metal Gear, [illegible] que vai vir em disparada atrás de você. Não invente de ficar matando, sempre vai aparecer [illegible] em cima do MG, as coisas vão se normalizar. Desça até o andar inferior, para procurar a PAL key.

Chegando perto do corredor (pelo qual você conseguiu entrar na sala do MG), desça a escada à direita, lá você encontrará uma caixa de munição para a Fa-Mas e para a Socom. Caia n'água e siga para o lado esquerdo, para procurar a PAL key. Seu life vai ficar piscando e diminuindo aos poucos. **Obs.:** toda vez que você jogar e chegar até esta parte do game, nunca procure no mesmo lugar, pois ele não estará lá, os lugares são alternativos. Se jogar um certo número de vezes (a versão japonesa), a PAL key não estará dentro d'água, mas sim na boca de um rato. Isso ocorre na versão americana também (não sabemos informar ao certo se vai depender da dificuldade que você esteja jogando ou seguindo o mesma esquema da versão japonesa), basta saber procurar.



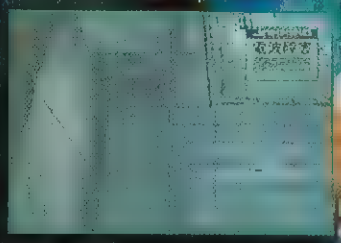
Use o Thermal Goggles para localizar itens embaixo d'água (mas infelizmente não vai mostrar a localização da PAL key, a foto mostrada foi pura coincidência). No final do corredor você pode pegar uma Ration. Se não encontrar a PAL key deste lado, siga para a esquerda. Depois de passar por baixo da passarela de metal (que liga o corredor de onde veio à sala do MG) entre no espaço (foto), para pegar outra Ration. Seguindo [illegible] por dentro d'água, você vai encontrar mais uma caixa de [illegible] Fa-Mas. Há uma câmera de vigilância na parte de cima, que pode [illegible]. Suba na parte seca e pegue mais uma Ration. Vasculhe dentro d'água até achar a PAL Key, mas [illegible] pois você pode encontrar uma Timed Bomb (que fica plantada nos itens, menu do lado esquerdo). Jogue-a fora para não morrer e continue procurando pela PAL key. Encontrando a citada PAL Key, suba novamente para a sala onde Ocelot e Liquid estavam. Lá em cima, fique atento com o guarda. Tente abatê-lo à longa distância (use a PSG1) ou espere ele ir para o final do corredor. Dentro da sala há duas câmeras, caso seja visto, a saída vai se fechar e você morre por envenenamento. Use uma Chaff para poder entrar, ou espere a câmera acima da porta virar para a esquerda, para você seguir até o meio da sala sem ser visto. Dentro da sala, siga para o terminal do lado esquerdo, esteja com a PAL key equipada, e chegue perto. Snake vai inserir a PAL key, o próximo é o de baixa temperatura e você sabe muito bem onde ir. Desça até o andar inferior (tomando cuidado) e saia da sala do MG. Lembre-se de usar uma Chaff para desorientar as câmeras, do outro lado da porta. Siga para o local onde Raven foi derrotado.



Chegando dentro desta sala, fique parado (sem a PAL key estar equipada), aguarde por cerca de um minuto e meio veja se a PAL key está azul (mantenha pressionado o botão L2, com o item equipado). Faça o longo caminho de volta até a sala onde foi inserido o primeiro código, tomando cuidado com os perigos que estão no caminho e sendo rápido para a temperatura do cartão não mudar novamente. Fique esperto com as câmeras, uma acima da porta e uma no fundo da sala, onde há uma Ration. Use uma Chaff e esteja com o cartão equipado, quando encostar no terminal. Mais um código inserido, agora só falta o da direita que é de alta temperatura (voltar até o [illegible] do segundo CD...). Faça o caminho até a localidade onde Raven foi exterminado (viva!). Chegando lá [illegible] três guardas fazendo ronda. Vire à esquerda (do personagem) e entre no primeiro corredor, que conduz a [illegible] Lembre-se de equipar o cartão level 7). Ao cruzar a porta

Area 14 — Underground Base

foram mencionados antes) e depois suba de
sobre Naomi. Snake fala que Master deveria
bre ela. Master pede para ele desligar o
lhe informou sobre o desenvolvimento de
quid e os outros estavam falando sobre
na espécie de vírus que visa pessoas
Master pergunta se o presidente da
ão morreram de algo parecido com
que a FoxDie mata suas vítimas
dizer que Naomi estava por
confirma (lembra-se da prisão,
que não, mas vai perguntar a ele.
Naomi, ela estava enviando
isso, mas ela deveria estar
está sendo interrogada agora. Snake pede para ele entrar em contato se
então pergunta se é verdade, Snake apenas fala que não acredita que
ster fala que então a vacina pode estar em qualquer lugar. Snake diz que
que se preocupar.



Chegando ao final da subida do elevador, use uma Chaff e equipe o
rmal Goggles (para saber se não tem bombas Claymore perto do
dor). Siga rapidamente para o outro elevador e suba. Saindo do
dor, siga para a grande porta. Lembre-se que o esquema é mudar o
Mas você se lembra daquela porta que foi mencionada, na área
niper foi morta? Isso é alternativo, mas se você não tiver munição
Stinger, é recomendado ir lá. Suba a escada e vire à esquerda (do
em), entre pelo corredor e suba pelo elevador. Saindo do eleva-
o cartão level 7, siga para a porta (por onde você chegou a
esta área, da primeira vez) e suba a
No final da subida, use uma Chaff e saia fora da sala. Siga
para a direita e esteja com o cartão
equipado. O corpo de Sniper não vai estar mais na neve, mas
o lobinho vai (extermínio!). Siga para porta
a ser aberta anteriormente. Dentro dela você vai pegar quatro
caixas de munição para a Stinger. Mas antes
para desorientar três câmeras na parte de cima da
parede, ao fundo da sala. Recarregando
dor e desça; siga para uma porta rente ao
elevador de carga (onde Master entro

▶ Dentro desta sala (que deve ser
ão
para a PSG1, mas tome cuidado
dos
Siga para o lado esquerdo da
munição
PSG1 entre dois jatos de vapor. Na parte de
final da
duas caixas de munição para a Nikita. Ao chegar
nto
sala, como mostra a foto), deite-se e se arraste por
porta
aberta. Do outro lado, use uma Chaff e pegue as
Stinger e a
caixa de Chaff Grenade; volte para a sala dos jatos de vapor. Durante este
passeio, dê uma olhada na PA
que
). Se ela
estiver, siga para a sala do MG.
o elevador Naomi vai entrar em contato com
Snake. Ela está usando
para
contato
aproveitando que Roy e os outros estão
ocupados, e come
a verd
sabe quem é ou quantos anos tem é
confirma a pergun
se o que
to era verdade (algumas sabotagens, e
falsa identidade).
nos 80, perto do rio Zambezi. Estava quase
morta de fome qu
seu gra
rank
eger), que dividiu suas rações com ela. Big
Boss e Frank a le
a se
lada desde então por Frank, mas ele e Big
Boss voltaram para
guerra na África
aconteceu. Ela joga na cara de Snake que o
homem que ele d
era seu "irmão". Snake dest
iu seu bem feitor (Big Boss) e mandou Frank
para casa, paralí
de então ela juntou-se a Fox-H
nd, para um dia encontrar Snake e matá-lo.
Snake pergunta
da o odeia, ela fala que não
tamente, estando errada sobre ele. Snake fica
sabendo então
é Gray Fox. Ele pergu
ox voltou para matá-lo e
esponde que não
exatamente, ma
uma batalha final. Snak
em pergunta sobre a FoxD
omi explica que é
um tipo de vírus
e mata somente pessoa
ecíficas. Primeiro ele infecta os "macrophages" no
corpo da vítima
contém enzimas "espert
criadas através da engenharia de proteína; são
adas p
der a modelos genéti
cíficos nas células (reconhecendo o DNA do alvo).
ati
ndo as "macrophage
começam a criar "TNF epsilon" (um peptídio que
as), que é levado ao c
elo fluxo sangüíneo. As células do coração tomam
nake provavelmente se
a injetou FoxDie nele e pergunta quanto tempo lhe
Ela
decisões e q
não é toda a verdade. Quando vai continuar a falar,
ou
ndou prendê-
rake pede para falar com ela, mas Roy diz que ela foi
re
vida da
mas Roy diz que ele não tem tempo para isso, e pede para se
preocupar com o Metal
Depois da explicação de Naomi, continue seu trajeto até o local
onde se encontra o Metal Gear.
na sala; use uma Chaff e equipe a PAL key, encostando-se no
terceiro computador. Ao inserir o cartão no terceiro terminal, o computador acusa que o código de detona-
ção está pronto para o lançamento. Master vai entrar em contato, agradecendo por ter completado o código
de detonação, agora nada pode parar o MG. Snake pergunta o que está acontecendo (ele não percebeu
ainda...), Master apenas responde que Snake achou o cartão e acionou a ogiva, que não havia conseguido
de Darpa (mesmo com os poderes de Mantis). Ocelot matou chefe Darpa acidentalmente durante a interro-
gação. Sem a ameaça de um tanque nuclear, suas demandas nunca seriam atendidas. Sem os códigos de
detonação, o jeito era encontrar outro meio de consegui-lo; foi então que pensaram em usar Snake. Primeiro
haviam pensado em arrancar as informações dele, então Master mandou Decoy Octopus se disfarçar
como chefe Darpa, mas não sobreviveu ao encontro... graças à FoxDie. Snake então pergunta se tudo isso

Area 15

Underground Base

METAL GEAR SOLID

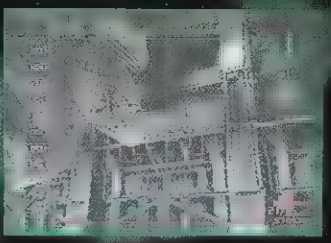
foi uma armação, fazendo com que ele entrasse com o código de detonação. Master fala que sim. Snake pergunta quem é ele (Master), mas ele apenas responde que quando o mundo vislumbrar o poder desta arma (o MG e as ogivas) a Casa Branca não terá escolha a não ser entregar a vacina FoxDie para ele. Snake pergunta quem é ele, de qualquer jeito. Mas ele não fala, dizendo apenas que vai responder quando Snake chegar até ele. Roy entra na freqüência e diz que este não é Master Miller. O corpo dele acabou de ser encontrado em sua casa e ele está morto pelo menos há três dias. Ele não sabia por que sua ligação por Codec havia sido cortada. Mei Ling descobriu que este sinal (do suposto Master) estava vindo de dentro da base. Quando Roy vai revelar a identidade, Liquid se revela, dizendo que Snake já serviu aos seus propósitos e pode morrer agora. Snake é trancado na sala, que libera gás venenoso. Equipe a máscara e entre em contato com Otacon. Ele vai abrir a porta para você, aguarda por alguns segundos e pimba! Do lado de fora, você verá Liquid correndo em direção ao cockpit do MG. Pegue a Ration do lado de fora da porta e siga Liquid. Ele vai falar que Snake foi enviado como uma bomba relógio (não em termos de explosão, mas uma questão de tempo para matar a todos). Ele é o portador da FoxDie, e ao entrar em contato com os demais membros do grupo terrorista, os matariam. Mas as coisas não aconteceram do jeito que o Pentágono esperava; Liquid tem um espião lá, que viglava todos os passos de Naomi, deixando-o bem informado, podendo inventar mentiras e enganar o próprio Pentágono. A FoxDie afetou Baker, Donald Anderson, Decoy Octopus e Mantis (quando tirou a máscara). Ocelot Liquid e Snake (o portador), não morreram, talvez por um erro no sistema ou porque Naomi mudou algo no sistema que impediu a morte através da FoxDie. Liquid não se preocupa, pois se Snake não morrer, ele também não morre. são irmãos gêmeos. Eles não são gêmeos comuns, são gêmeos ligados por genes (que são praticamente idênticos), feitos a partir de Big Boss.

METAL GEAR REX

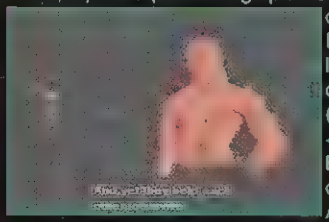
IMPORTANTE

Não ficar muito perto, nem muito longe ou mesmo parado. Em outraspalavras, simplesmente não fique..

◀ Ele não é muito difícil (dependendo de sua escolha no nível de dificuldade). Equipe a Stinger, encha seu life e deixa a Ration equipada (ou a Body Armor). Assim que Rex se mexer, mire no disco [illegible] do ombro esquerdo dele. Dê um tiro e fique andando um pouco para [illegible] quando Rex se inclinar, ande na diagonal para longe dele, sempre [illegible] da linha do raio laser. Caso fique muito longe de Rex, ele vai [illegible]enta Rex!), mandando três mísseis teleguiados até você. Quando os mísseis forem disparados, fique o mais próximo de Rex. Caso fique parado muito perto das "patas" de Rex, ele vai tentar pisar em você, arrastando o pé. Agora monte o seguinte esquema: fique um pouco perto de Rex e espere ele atacar com o raio laser, saindo da direção do mesmo. Fique um pouco longe dele, não tanto, apenas o suficiente para que ele ataque os mísseis. Lembre-se que ele vai "sentar", quando ele fizer isso, chegue um pouco perto dele e use a Stinger, acertando o disco acima de se ombro esquerdo. Concluindo, fique um pouco longe dele, para que os mísseis sejam lançados. Aproxime-se nesse momento (que ele vai sentar) e use a Stinger. Para facilitar as coisas, use Chaff Grenades para desorientar o radar da máquina, dando-lhe três segundos para poder atacar. Fique atento quando ele metralhar você (ele faz isso quando você fica numa boa distância para atacar, aproveitando e atacando primeiro). Toda vez que ele o metralhar, saia da linha de fogo. **Obs.:** na versão japonesa, é possível escapar dos tiros andando entre eles. Na versão americana, o tiro vem cruzado. Quando a barra de resistência da máquina zerar, vai pintar a melhor animação de todo do game! Liquid está prestes a pisar em cima de Snake, quando do nada, aparece Gray Fox e segura o pisão do MG Rex.



▶ Ele fala para Snake fugir! Snake surpreso o chama pelo seu codinome. Gray Fox então fala que soa melhor que Deeptrhoat. Entre saltos e pulos, ele detona o rastreador do MG e se esconde atrás de uma caixa, revelando mais segredos sobre o passado. Fox fala a verdade sobre o passado de Naomi, dizendo que ele matou os pais dela. Ele era jovem e não pode matá-la. Sentindo-se mal, ele a levou consigo e a criou como se fosse do próprio sangue. Mesmo agora, ela pensa nele como seu irmão. Cada vez que ele olhava dentro de seus olhos, via o olhar fixo dos pais dela voltados para ele. Fox pede a Snake para contar isso a ela. Pouco depois que Liquid consegue localizar os dois, Fox sai correndo, dizendo que vai impedir que o MG se mova. Pulando algumas partes reservadas a você, Liquid consegue surpreender Fox, encurralando-o. É então que Fox fala que uma raposa encurralada é mais perigosa que um chacal, destruindo o disco acima do ombro da máquina (este disco capta movimento, rastreando e denunciando você a Liquid). Prestes a ser destruído, Fox pede para Snake usar a Stinger e acabar com ele e Liquid. Fique apertando o botão de tiro, mas Snake fala que não consegue. Pouco depois, Liquid acaba de vez com Gray Fox. A tática para acabar com o MG ainda é mesma, mudando apenas que você tem que acertar Liquid, que agora está exposto. Use a mesma manha feita antes, fique um pouco longe para o MG jogar os mísseis, e nesse momento corra até ele. Use a Stinger no cockpit do MG, para acertar Liquid. Deixe a Ration equipada para não morrer à toa. Para facilitar as coisas, use a Stun G., para ofuscar a vista de Liquid, dando-lhe três segundo para agir. Destruindo o MG, as explosões mandam Snake contra a parede. Quase incosciente, ele percebe que Liquid caminha até ele (o cara é um higlander...?)



◀ Liquid começa a explicar o porque de tudo isso. Ele apenas quer o DNA de Big Boss para poder curar os genome soldiers e a si mesma. Não por causa da FoxDie, é sim porque eles são cópias do mais velho soldado do mundo. Após ser ferido em combate e ter ficado em coma, extraíram células de Big Boss. Queriam criar soldados poderosos para lutar nas guerras que vinham acontecendo. Da célula de Big Boss, eles fertilizaram um óvulo, então deixaram que se dividisse em oito. Transferiram os clones para o útero de alguém, abortando seis dos fetos intencionalmente, para estimular o crescimento fetal. Liquid e Solid Snake foram fertilizados com o mesmo DNA. Mas os dois não são as única cópias dos Genome Soldiers. Em 1991, durante a Guerra do Golfo, secretamente os militares injetaram genes nos soldados (para testes). A Síndrome da Guerra do Golfo que centenas de soldados retornaram reclamando, foi um efeito colateral disso. As unidades de detecção de gás venenoso e as [illegible] "antiveneno", eram apenas uma cobertura para todo este experimento.

Area 15 Underground Base

...secreto. Apesar ... falha completa, deixando todos os clones (Genomes ... beira da ex... natureza tende a oferecer a assimetria, as espécies que ... extintas tinham ... arma, eles (Liquid e Solid Snake, juntamente com os ... estão à ... isso que Liquid quer o DNA de Big Boss. Snake ... em um dos ... o sabe que o MG foi destruído, ele vão mandar ... há na base ... Snake ligar para Roy e saber de mais dados. Roy fala ... do da defesa ... enviando Bombardeadores B-2 para destruir ... MG foi destruído ... o que aconteceu nesta operação, ... e as pessoas que ... vê impedir o ataque nuclear, enviando ... o ataque e confundir a ... conta que a Fox-Hound era um assunto ... perta, e que Meryl foi tran... laborasse, em troca da vida dela. Jim ... de defesa) assume o coman... custódia por deixar vazar informa... me de alta traição. Jim prepar... nada fosse exposto à mídia, inventando ... Ele oferece uma chance de resgat... Meryl, pedindo os dados do teste do MG, ... (Donald era amigo de Jim Houseman, ... que não tem tais informações, Jim ... pequeno e sujo segredo de seu país. ... ando a transmissão, Liquid fala que ... pretende acabar logo com isso (antes do ataque aéreo). Só há um jeito de ... ou dele, matá-lo! Apenas a morte de Snake pode satisfazer seu "irmão". Liquid ... de Meryl, dizendo que se ele ganhar, Snake poderá salvá-la e ter um momento ... antes ... rem bombardeados. Ele dá três minutos antes da bomba explodir!

LIQUID SNAKE

...RTANTE

Não ficar nas beiradas ... ear.

▶ Como a luta é em cima do ... Liquid dita as regras! Não se aproxime da borda para não cair, é alto o suficiente para um dos dois morrer; a luta deve acabar antes do tempo se esgotar, ou é Game Over! O esquema contra Liquid é simples e fácil: ele vai ficar rodeando a parte de cima do MG, tentando atrair você. Vá para cima dele, descendo o braço nele! Só fique atento quando ele ficar parado por muito tempo. Quando você for atacá-lo, ele vai se abaixar e dar um ... corte em suas costas, tirando uma boa quantidade de energia. Lembre-se que não ... armas para lutar contra ele, por isso suas alternativas são resolvidas na base da ... PORRADA! O ... a se fazer é dar dois socos e parar. Depois que ele for acertado duas ou três vezes ... tentar ... desviar. Nesta hora, ameace dando um soco e espere. Se ele abaixar-se, saia de perto e ... por trás. Quando Liquid perder metade de sua energia, ele vai apelar dando investidas contra você. ... deixe ficar ... onge, ou a coisa vai pegar! Caso você tenha chegado muito perto ... borda, você pode escorregar e ficar ... ndurado. Fique apertando O repetidamente para subir. Não deixe que Liquid se aproxime quan... meter este vacilo, ou ele vai pisar na sua mão e mandá-lo para baixo: Game Over! ... esp... Liquid até o fim de sua barra de energia; ele não vai parar tão facilmente. Para que ele s... o, você tem de jogá-lo para fora da parte de cima do MG. Dê seqüências quando ele estiver pe... Era uma vez Liquid! Após a batalha, Snake vai ver se Meryl está boa, ou melhor, ver se est... Ela estava apenas desmaiada, agarrando Snake ao despertar. Ela fica muito feliz ao vê-lo ... dos os maus bocados que passou, as torturas, enfim, tudo que fizeram a ela. Pouco depois ... oca, é Otacon! Snake comunica suas boas e más notícias, a primeira é que Meryl ... A segunda é que vão jogar uma bomba perfuradora de superfície. Snake pergunta se há alguma ... Otacon fala que há um túnel de descarregamento que leva à superfície, o túnel começa num estacionamento perto de onde Meryl e Snake estão. Ele fala que vai garantir passagem livre pelas portas de segurança. Snake fala que ele vai acabar morrendo, mas Otacon diz que isso é uma decisão de Deus. Snake sabe que a vida é cheia de perdas. Snake o agradece, Otacon se desculpa, ... para tomar conta de Meryl. Snake e Meryl preparam-se para ir embora, mas a mina ... Otacon. Snake fala que ... lutando, por si e por eles; a luta de Otacon não vai ser ... e os dois começa a ... Quando Snake fala para irem embora, Meryl lembra que ... Snake vê sua roupa ... camuflagem. Quando ele vai até a saída do estacionamento, Meryl ... para vestir. ... seguir pelo corredor, volte até a sala do MG (que vai ... há uma Ration, pegue-a e siga Meryl. No corredor há outra Ration. Chegando ao estacionamento, ... que vai dirigir. Mas ela não ... que há uma câmera de vigilância e dá um passo em falso ... minas no local! Fique derrubando os guardas enquanto a mina tenta ligar um dos carros. Quando ... ligar o jeep, aproxime-se dele. Snake vai subir e a mina vai dar uma derrapada. Ela fala para estourar os latões perto da grade. Metralhe os latões para seguir adiante, ignorando os guardas. **Obs.:** não esqueça de deixar a Ration equipada. Na rota de fuga, haverá duas barricadas. Na primeira, destrua os latões em ambos os caminhos. Metralhe alguns guardas, se quiser! Na segunda barricada, detone os três guardas para seguir adiante. **Obs.:** para facilitar o acerto, use a visão em primeira pessoa. Durante a fuga, Liquid ... aparecer (é, ele não morreu). Uma perseguição implacável tem início. Fique atirando nele (use a visão em primeira pessoa) para afastá-lo. Liquid vai dar algumas batidas e tiros, lembre-se de estar com a Ration equipada. Vá agüentando até o ... da rua, Meryl vê uma luz no fim do túnel. O que aconteceu fica por sua conta.

Top Secret

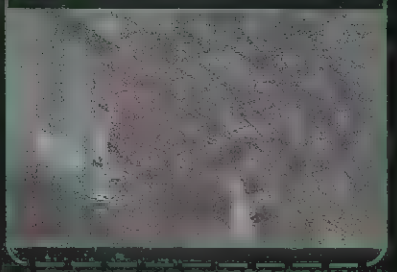
Sendo este um game de estratégia, não é surpresa alguma que o título ainda esconda alguns segredos aqui e alí. Por isso mesmo, reservamos esta seção para aqueles amantes de aventura que adoram desafios. Vamos lá!

TELA DE TÍTULO ALTERNADA

Na tela título, ao invés de apertar Start (para acessar o menu), fique mexendo no direcional para a coloração do fundo mudar.

NOVA CENA DE ABERTURA

Acabando o game uma vez, comece uma nova partida (dando loading na informação salva depois do casting). Quando começar, o ângulo de visão vai focalizar Snake na diagonal.



TRAJE A RIGOR

Termine o game duas vezes (uma vez salvando Meryl e uma Otacon. Quando for jogar a terceira vez (salvando as informações e dando loading na mesma) e subir pelo elevador da Cargo Dock, Snake vai sair mó gravatinha da vida!

NINJA VERMELHO

Termine o game duas vezes (uma vez salvando Meryl e uma Otacon), adquirndo a Bandana e a Stealth C. Quando for jogar a terceira vez (salvando as informações e dando loading na mesma). Chegue pela terceira vez até a lutra contra o ninja (não use a Bandana e nem a Stealth C., até chegar nele). Se fazer tudo certo, o ninja vai aparecer quase todo vermelho.

MUNIÇÕES INFINITAS

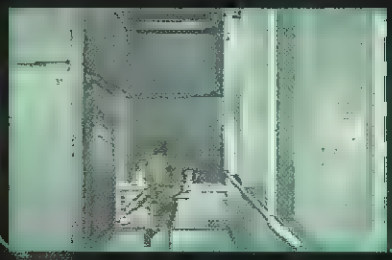
Termine o game salvando Meryl (resistindo durante a tortura). No final do game ela vai lhe entregar a Bandana. Salve a informação e dê loading. Quando começar uma nova partida, a Bandana vai estar no seu menu de itens. Com ela equipada, você pode usar quantas bombas quiser ou atirar sem preocupar-se em recarregar os tiros.

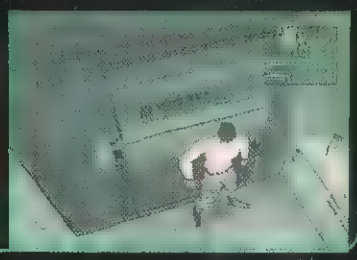
STEALTH CAMOUFLAGE

Termine o game salvando Otacon (desistindo durante a tortura). No final do game, Otacon vai lhe dar a Stealth Camouflage. Salve a informação e dê loading na informação salva. Quando começar uma nova partida, a Stealth vai estar disponível no menu de itens. Com ela equipada, você pode passar despercebido polos inimigos. **Obs.:** o camuflagem da Stealth não engam os chefes.

FUGA MUITO LOUCA

Depois que Otacon entregar o catchup, o cartão e o lenço de Sniper Wolf, finja-se de morto e saia da cela sem bater no guarda. Siga diretamente para a sala de tortura, ao tentar render você, o guarda vai passar mal e deixar você na boa. Bata na porta do banheiro, para "sentir" o desespero do cara!





Top Secret

METAL GEAR SOLID

MERYL DE CALCINHA

Você já sabe que descendo e subindo a escada, e olhando Meryl em seguida, ela vai mudar de exercício. Para ver ela fazendo os mesmos exercícios, só que mais à vontade, repita a mesma operação (depois de vê-la fazer os três exercícios anteriores, desça e suba novamente).

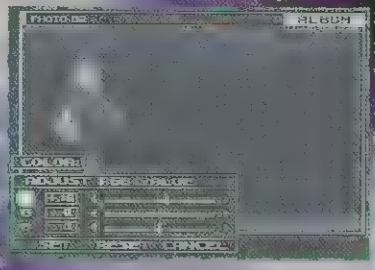
AS CARETAS DE MEI LING

Fique entrando em contato com Mei Ling várias vezes seguidas, sem salvar seu progresso. Durante estas ligações, ela vai ficar meio nervosinha

BUSTERS!

Para você que adora desafios, aqui [illegible] um super toque para [illegible] fantasma. Depois de pegar a câmera (ou começando uma nova partida, depois de pegar a câmera e dando loading na informação salva), tire fotos dos seguintes lugares descritos a seguir. **Obs.:** depois de fotografar os locais, você ainda as fotos dentro da opção Special (menu), dentro da mesma haverá uma nova opção Album, você poderá exorcisar (quando achar o local opção [illegible] ma, a opção "Exorcise" aparecerá) os fantasmas [illegible] você [illegible] mudar os valores das cores [illegible] RGB [illegible] visualisação). Pela falta de espaço, você [illegible] uma descrição do local fotografar o ponto [illegible] encontra o fantasma vai ficar por sua [illegible]

1. Kajima: Otacon laboratory [illegible] parede do lado [illegible]
2. Matsuhana: [illegible] de corpos [illegible] laboratório [illegible]
3. Sato: Torre [illegible] do A (telhado destruído pelos mísseis)
4. Nakamura: Na poça [illegible] que de Meryl (onde ela foi baleada)
5. Shinkawa: Corredor [illegible] segundo pilar em Sniper Wolf
6. Uehara: Extremidade do [illegible] (onde os corvos [illegible] tão)
7. Negishi: Cachoeira
8. Mizutani: Quando [illegible] Gear
9. Korekado: Banheiro dos [illegible] de o primeiro guarda está trocando o líquido
10. Sasaki: Os quadros [illegible] de Enfrenta Mantis
11. Sonoyama: Máquina de [illegible]
12. Toyota: Recipiente no meio do arma[illegible] de corvos
13. Kozyou: Atrás do watertank-como [illegible] rutura no Canyon
14. Shimizu: Caverna dos lobos (primeiro ponto de onde você rasteja)
15. Kaneda: O espelho localizado no banheiro das mulheres
16. Fukushima: Heliport, olhando para o mar
17. Takade: Alojamento do Ninja, extremidade de vidro
18. Fujimura: Elevador, na torre de comunicação B
19. Shikama: Chão eletrificado
20. Kimura: Base subterrânea do Metal Gear (fotografe o cano do raio laser do MG)
21. Kobayashi: Rocha no canyon
22. Okajima: Maggots do real DARPA. Chef na cela?
23. Nishimura: Próximo ao cadáver de Baker
24. Mukaide: Reflexão na Cave
25. Onoda: Onde Baker está amarrado
26. Kitao: Cadáver de Decoy Octopus (falso chefe DARPA)
27. Yoshimura: No final do tubo de ar
28. Hirano: Elevador (torre de comunicação B) no fundo do topo do andar
29. Muraoka: Água na cargo dock (vire para onde Snake veio nadando, um pouco à esquerda)
30. Ishiyama: Heliport no topo do edifício



31. Ito: Dentro do elevador do hangar
32. Jerem Blaustein: Cadáver de Sniper Wolf
33. Yoshioka: Ponte no terceiro andar da Blast Furnace
34. Mori: No mais baixo ponto do elevador (torre de comunicação B)
[illegible] Kinbara: Área escura dos degraus
[illegible] Tougo: Fim de quarto de caldeira (no [illegible]
[illegible] escondido (atrás da parede debi[illegible]
38. [illegible] observação
39. Ta[illegible] dormindo
40. Shige[illegible] da escadaria abaixo da câmera de seg[illegible]
41. Yamashita: Ogiva [illegible] ar (Nuke Building)
42. Kobayashi: Johnny Sasaki que boceja, próximo ao chefe DARPA
43. Scott Dolph: No caminho entre a torre de comunicação A e B

Preview

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

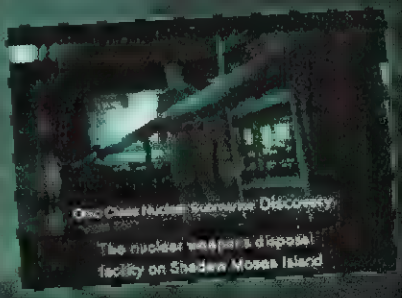
Para todos os fãs de Metal Gear, aqui vai uma boa (se não ótima) notícia: a Konami prepara o lançamento do Re-Make de Metal Gear Solid, entitulado Metal Gear Solid Integral

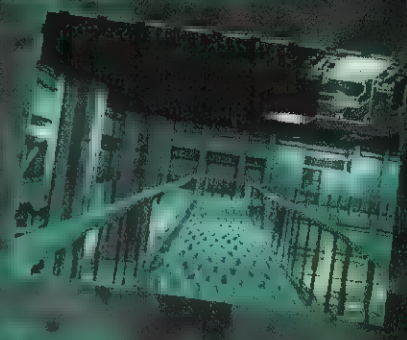
Konami traz de volta seu game supremo de espionagem e ação, não se tratando de uma continuação, mas sim de uma versão turbinada de Metal Gear Solid. O game volta com uma porrada de melhorias, em termos de detalhes, juntamente com alguns acréscimos nos cenários entre outras pequenas coisinhas mais. Uma delas são as novas opções de vestimenta alternativa para Meryl e Solid Snake, possibilitando que até a Meryl se vista com roupas similares às de Snake (toda de preto), e Snake conta com seu "traje a rigor", andando todo emgomadinho pela base inimiga.

Mas a melhor das supresas ainda está por vir, pois quando a Konami decidiu "melhorar" seu game de espionagem, o mesmo estava entitulado como Metal Gear Solid VR Especial Edition. Mas o nome definitivo ficou como Metal Gear Solid Integral. Mesmo mudando de nome, o [illegible] está no "VR", que é o VR Training (aquele treino de você tinha as tarefas de chegar na saída sem ser [illegible] eliminando todos os inimigos etc.). Se você [illegible] de habilidade, então vai adorar o novo VR Training, [illegible] melhorias significativas e com cerca de [illegible] missões adicionais para serem concluídas. Ainda no VR, você conta com a presença de Naomi Hunter (a geneticista que "ajuda" Snake) e Mei Ling (a que cuida das transmissões e monitora seu radar...) de corpo inteiro presente no cenário. O melhor é que você pode bancar o fotografo e tirar umas fotos das duas de vários ângulos.

Outra ponto que pode interessar a muitos é a presença da visão em primeira pessoa, que será de extrema presição para realizar algumas tarefas com maior facilidade. Então não se pode dizer que o game é apenas uma cópia com algumas coisinhas diferentes, mas sim um novo desafio para qualquer um que queira testar capacidade e reflexo nos ramos da espionagem altamente perigosa numa base onde o perigo está em qualquer lugar.

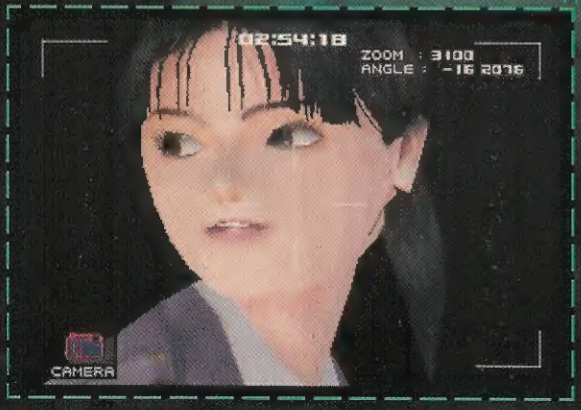
O kit original do primeiro game

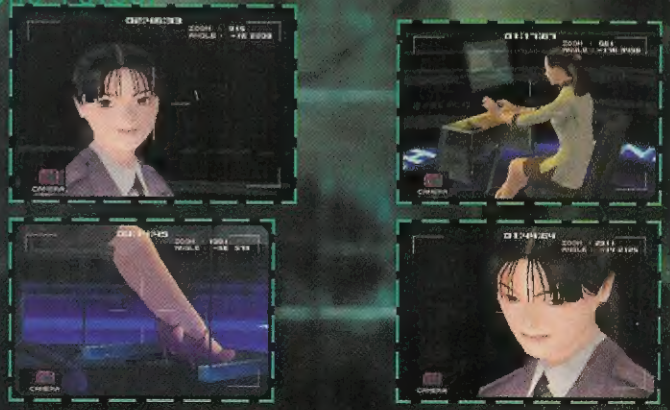




VR TRAINING MODE

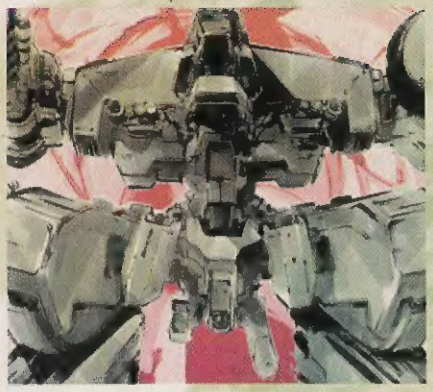
TIRE SUAS FOTOS!





Cartas

GAMERS BOOK 5



Saudações pessoal da Gamers Book! Eu me chamo Velardo, tenho 17 anos, moro em São Paulo, capital e sou um dos muitos seguidores desta revista que melhora a cada dia. Não dá para explicar o fenômeno Gamers, só os bocós ainda não perceberam. Posso dizer que já caí no conto da concorrência que promete, promete e no fim não cumpre p*** nenhuma. Quando vi a Gamers pela primeira vez, me fascinei primeiro pelo seu estilo: engraçado mas objetivo. Depois pelo nome: simples mas poderoso. E por fim pela revista em si: externamente fantástica, internamente cósmica e totalmente lacônica. Poderia até dizer mais mas as palavras simplesmente acabaram. Bem, depois desse festival de elogios, vou agora me manifestar pois não escrevi apenas para fazer vocês ficarem com um sorriso de orelha mas muito menos com falsos sentimentos. Um amigo meu chamado Leandro comprou uma versão alternativa de FFVII. O cara começou a jogar e do jeito que ele é preguiçoso, logo apelou para códigos de Game Shark. Uma semana depois, ele vem na minha casa dizendo que havia aparecido uma décima sétima Summon Materia. De início não acreditei mas depois eu não entendi absolutamente nada ao ver com meus próprios olhos as aberrações de um CD vindo sabe se lá de onde. De fato, uma Summom Materi chamada Super Nova apereceu no invemtário quando ele inseriu aquele famoso código de fazer todas Materias surgirem no level Master. E quem diria, ela invoca justamente a Super Nova do Savior Sephiroth. Pena que quando é disparada trava o CD na hora que o cometa aparece. Estamos pensando em mandar o CD aí para vocês já que uma coisa como essa soa como mentira. Agora vou fazer umas perguntas:

1- Há previsão de sair a versão americana de Final Fantasy Collection?

2- Onde diabos vocês estavam com a cabeça quando resolveram descrever a aparência dos chefes de Zelda 64?

3- Pode soar burrice mas o que significa as siglas CG, esse termo usado para se refirir as imagens de cinema contidas em um game?

4- Vocês não acham que as magias Avalanche, Aire Tam Storm, Whirlsand e Heartless Angel deveriam fazer parte da Enemy Skill Materia?

5- É verdade que o inimigo Master Tomberry, citado na Gamers Book 1 como o inimigo que se pode roubar e conseguir o acessório Ribbon várias vezes, só aparece se eu matar 20 daqueles bichos com estrela na cabeça?

Eu cruzei dois Ocean Chocobos (o nome correto segundo Chocobo Sage daquele Chocobo que vocês chamam de Golden Chocobo) e sabe o que aconteceu? Depois de mil tentativas, só nasceram Chocobos verdes, azuis e pretos mas o que eu queria, o branco, não nasceu. Quem sabe dando Liquid Paper no lugar da Nut o Chocobo nasce branco. Tchau, mais uma vez parabéns por todas as publicações com Gamers no nome e até outra carta.

Velardo Sem-Sobrenome
São Paulo - SP

Bem, Velardo, thanks pelos elogios e tudo mais! Mas... Hmm... Cadê as palavras para a Gamers Book? Só tem para a Gamers, é? Valeu... De qualquer forma, vamos às dúvidas. Códigos de Game Shark são muito perigosos por explorar e alterar o endereçamento de alguns jogos, fazendo com que coisas inexplicáveis aconteçam. Elementos que deveriam estar em versões demo, mas foram cortadas na original, são um bom exemplo disso. Elas aparecem no jogo mas causam defeitos / travam o jogo por justamente não poderem estar lá ou funcionar daquela forma. Assim é o caso do código de todas as magias para Final Fantasy VIII, onde também surgem as magias dos Slots de Selphie, como Apocalypse e Full Cure. Portanto, não é novidade algum que alguma nova Summom Materia "surja" e trave seu jogo. ***1-*** *Final Fantasy Collection se chamará FF Anthologies nos States, sendo lançado pela Square Electronic Arts em novembro deste ano. Mais alguns meses de ansiedade...* ***2-*** *Hein? Cabeça? Que cabeça?* ***3-*** *Na verda de a terminologia "CG" é utilizada para classificar as seqüências construídas por* ***COMPUTAÇÃO GRÁFICA****, ou simplesmente* ***COMPUTER GRAPHICS****. Respondida sua cruel dúvida?* ***4-*** *Não.* ***5-*** *Bom, Masters Tomberries realmente possuem o item Ribbon mas... Quem diabos disse que é necessário matar 20 Tomberries? Você deve estar confundindo os jogos.. Isso só acontece em FFVIII, para se recolher a Guardian Force Tomberi...*

6- Bem, vejamos... "Para se conseguir o Chocobo Branco você precisa de um gene albino (de genes alelos duplamente recessivos para a característica 'penas') resultante do cruzamento de dois indivíduos heterozigotos com as características dos Ocean Chocobos. Como as características douradas são dominantes (Bb e BB) e ainda a possibilidade de existir epistasia causada pela presença dos genes dd (d), é extremamente árduo se alcançar um Chocobo Branco (vulgo 'Branquinho'). Tente mais mil vezes com os pais em condições ambientais adversas."

Olá pessoal da Gamers Book, escrevo para parabenizá-los. Tenho algumas perguntinhas para vocês.

1- Estou jogando FFVIII e não consigo sair do esgoto com Quistis, Zell e Selphie, vocês podem me ajudar?

2- Como nas cartas de Marcelo de C. Ferreira e André L. Borges da edição 4 também quero passo a passo de Xenogears. E agora vocês colocam?

3- Qual é o melhor Level que eu tenho que estar para matar Stallion em Breath of Fire III?

4- Existe algum RPG para Playstation que não tenha forma tão "parada" de luta?

Henrique Valle Belo R. Angelo
São Paulo - SP

Bem, Henrique, vamos direto às perguntas. ***1-*** *Não... Brincadeira! Bom, você deve seguir com Quistis e seu grupo, verificando grades para identificar as móveis, e usando os colhedores de água como elevadores improvisados. Logo você chegará à superfície.* ***2-*** *Sim, você e os outros trocentos leitores venceram...* ***3-*** *Entre 15 e 20 já é um bom resultado, suficiente para manter você vivo contra seus ataques.* ***4-*** *Bom, você pode tentar Tales of Destiny, seu precursor Tales of Phantasia ou mesmo o recente Star Ocean Second Story. Todos possuem batalhas em tempo real, onde você controla seu personagem como num game de ação.*

Não se esqueça do nosso endereço! Pegue papel e caneta e anote o endereço da redação da Gamers Book: **Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo, SP - CEP 05060-000**. Ou então mande-nos um E-Mail em **gamers@edescala.com.br**. Você também pode contactar-nos através do fórum do site da Progames, no endereço **www.progames.com.br**. Estamos esperando sua mensagem!

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 -Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 -Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Entre na pele de Snake e encare uma trama cheia de ação e reviravoltas

Noções gerais

Os detalhes do enredo

Os personagens

Mapas de todas as áreas

Estratégia completa

Os diferentes finais

Todas as Dicas e Segredos

Onde Encontrar os Ghosts

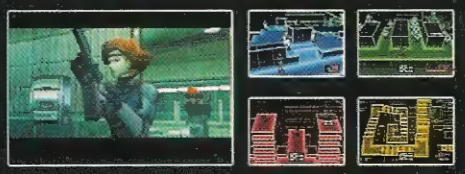
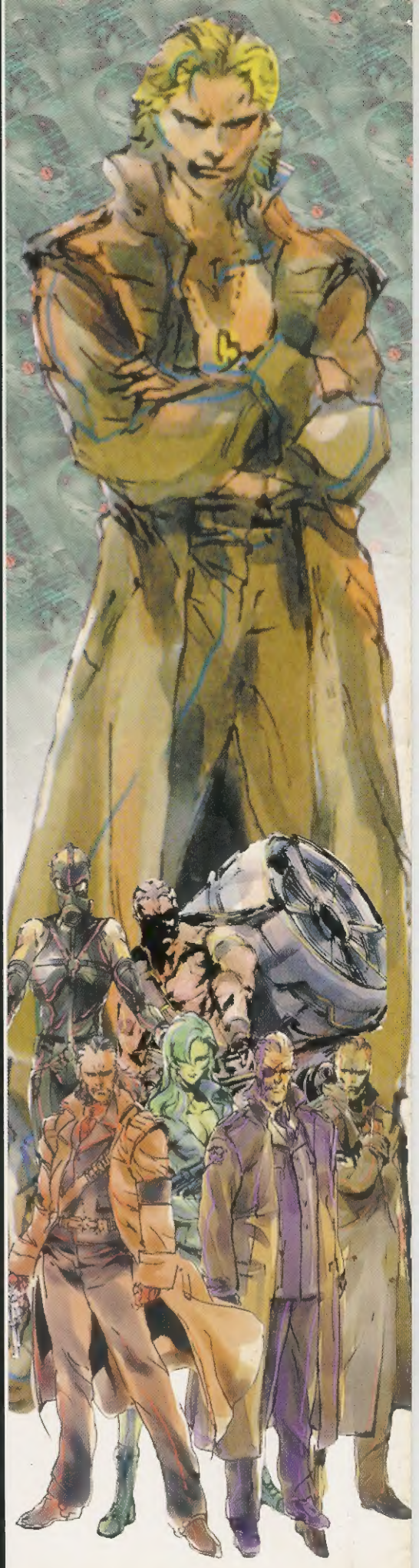
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

As Manhas do VR Mode

Conheça a nova versão de Metal Gear que chega expandindo os limites

Estratégias para os Chefes

Novidades e mais de 300 missões no VR Mode

As Armas e Itens do Arsenal